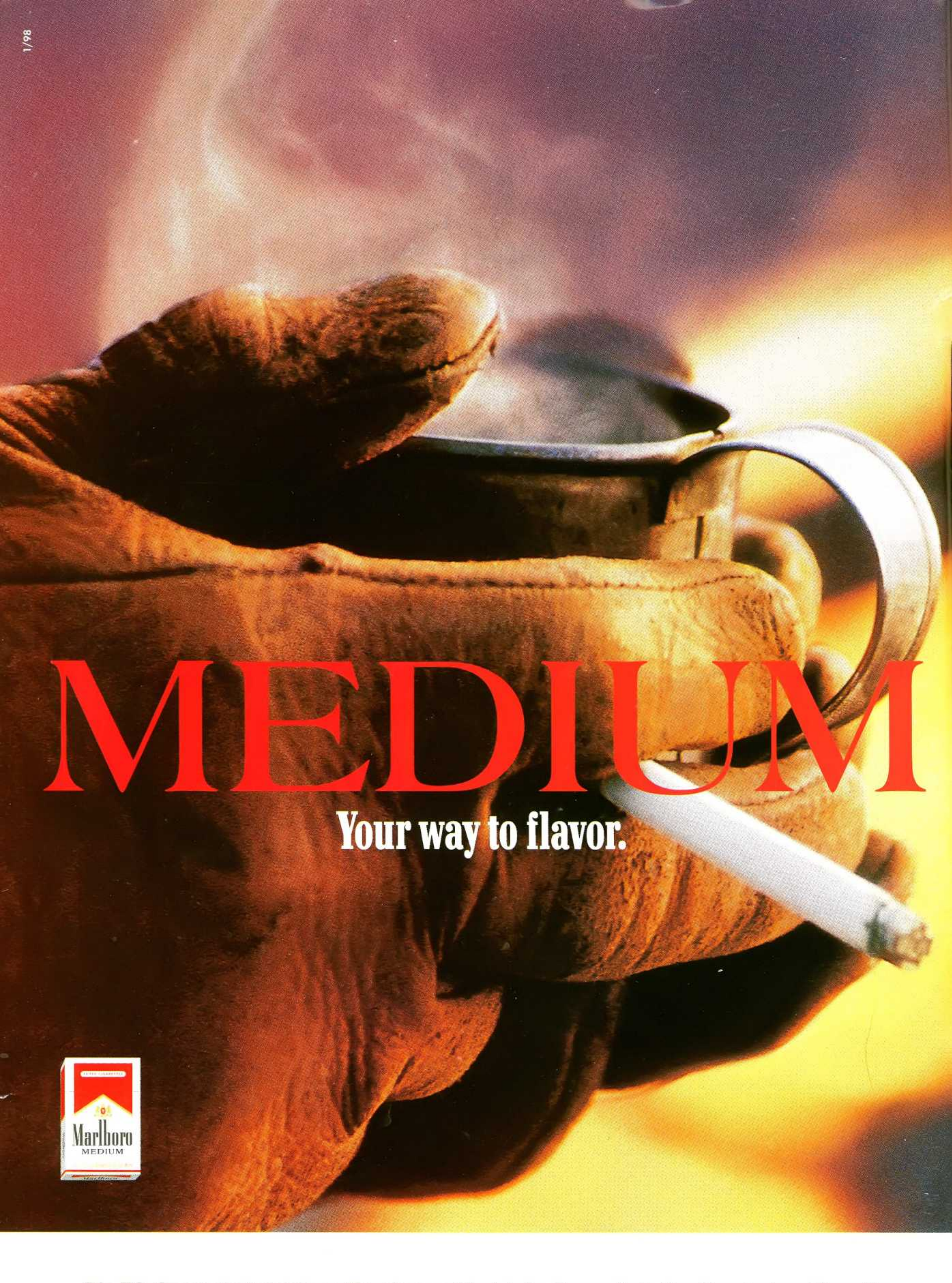


M 8,50/ös 57,00/sfr 8,50/hfl 10,60
it 12.000/Dkr 46,00/lfr 190,00
2 CD-ROMs mit
24 Vollversionen
Starbyte Collection
PC
Joker
B 12623 E
Mehr Spaß am Computer!
4 394225 408502 03
Heft & Spiel
3/98
März
NEU IM TEST
Perry Rhodan: Operation Eastside
Battlespire
Command & Conquer: Sole Survivor
Micro Machines V3
Red Baron 2
Grab des Pharao
Ubik
Granny
Starcraft
AKTUELLE PREVIEWS
Starship Troopers
Formel 1 '97
Siedler von Catan
Final Fantasy VII
Die by the Sword
LÖSUNGSHILFEN
NEUE 3D-TURBOS
SPIEL DES JAHRES
SEGA
Touring Car
Championship
Mobil 1
AMG
BOSCH
D2
PRIVAT
BÄUMLER
men's fashion
BRIDGESTONE
ACHTUNG!
Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!


1/98
MEDIUM
Your way to flavor.
Marlboro
MEDIUM



HALBWERTZEIT

Wie Sie und ich hat auch ein Computerspiel seinen Lebenszyklus. Begleitet von den besten Hoffnungen seiner Eltern kommt es zur Welt, macht sich in jungen Jahren bzw. Wochen mehr oder weniger Freunde, geht als preiswertes Budget-Produkt in Rente und beschließt seinen Lebensabend dann womöglich bei uns als Cover-CD. Daß der gesamte Prozeß mehrere Jahre in Anspruch nimmt, wird allerdings immer seltener – abgesehen von Top-Sellern wie etwa „Command & Conquer" oder „Tomb Raider" hält sich heutzutage kaum noch ein Spiel viel länger als rund drei Monate zum Vollpreis am Markt.
Die Halbwertzeit eines Computerspiels beträgt also in aller Regel maximal ein halbes Jahr, nach dieser Zeit ist es in der Tat nur noch halb so viel wert. „Na prima", höre ich Sie jetzt sagen, „was hat der Mann nur gegen immer mehr und immer preiswertere Games?"
Nichts habe ich dagegen. Gegen schnell heruntergeprogrammierten Schund habe ich indessen eine ganze Menge. Der droht nämlich, wenn sich nicht über kurz oder lang ein gewisses Qualitätsbewußtsein bei den Käufern durchsetzt – zusammen mit der Erkenntnis, daß sich gutes und zeitgemäßes PC-Entertainment eben nur noch für viel Geld realisieren läßt.
So wie der Besitz von Raubkopien in bestimmten Kreisen als Kavaliersdelikt gilt, nimmt man es inzwischen vielfach als selbstverständlich hin, jedes tolle Game binnen kürzester Zeit zum Schnäppchenpreis zu bekommen.
Zugegeben, gerade wir gehen da mit besonders schlechtem Beispiel voran, repräsentieren die zwei Dutzend Vollversionen auf den Beilagscheiben dieser Ausgabe doch einen ursprünglichen Verkaufswert von gar über 2.000 Mark! Damit wir Ihnen auch weiterhin solche Gelegenheiten bieten können und damit es auch in Zukunft noch eine breite Palette an Budget-Veröffentlichungen oder Compilations gibt, müssen Sie aber bereit sein, in neue Spiele zu investieren. Wie sollten es sonst die Hersteller können?

Ihr Michael Labiner



DER LEBENSZYKLUS EINES COMPUTERSPIELS



Erstveröffentlichung:
Neue Titel werden abhängig von ihrer Qualität und der Saison (z.B. Weihnachten) etwa drei bis sechs Monate zum Vollpreis von rund 100 Mark verkauft. Aus diesem Betrag müssen Herstellung, eventuelle Lizenzen, Marketing, Vertrieb und Einzelhandel finanziert werden; der eigentliche Produzent erhält maximal die Hälfte.



Budget-Veröffentlichung:
Der Verkauf zum reduzierten Preis (ab etwa 20,– DM aufwärts) oder in einer Sammlung mit anderen Titeln bietet sich an, sobald der Einzelhandel den Regalplatz für neue Produkte benötigt. Die Einnahmen dienen nicht zuletzt für Investitionen in kommende Spiele.



Cover-Mount:
Da Spiele durch Lizenzierung für die Begleit-CD eines Magazins (je nach Qualität werden bis zu 100.000 DM und mehr pro Titel bezahlt) einer sehr breiten Käuferschaft zugänglich werden, sind sie damit für weitere Vermarktungen zumeist „gestorben".



ERSTE INFOS, ERSTE BILDER

Mit **DIE SIEDLER VON CATAN** kommt Deutschlands erfolgreichstes Brettspiel auf den Computer. Der Superbolide **FORMEL 1 '97** kommt von der Playstation, die **STARSHIP TROOPERS** kommen aus dem Kino. Was kommt noch, wann und wie?

Formel 1 '97
Preview ab Seite 20



Starship Troopers
Preview auf Seite 19

Die Siedler von Catan
Preview ab Seite 16





SIE HABEN GEWÄHLT!

Die Urnen sind wieder auf dem Speicher, alle Stimmen ausgezählt: Etwa 10.000 Leser haben **DAS SPIEL DES JAHRES** und die besten Genrebeiträge '97 gewählt. Hätten Sie anders entschieden? Der Medaillenspiegel bringt es an den Tag
ab Seite 106



NEUE 3D-TURBOS

Start frei zu einer monatlichen **TEST-REIHE MIT ALLEN AKTUELLEN GRAFIKKARTEN**: Ob Kombimodell oder reinrassiger 3D-Beschleuniger, wir sichten den Markt gründlich und kritisch. Damit Sie auch morgen noch kraftvoll aufspielen können...
ab Seite 120



Hot Spot

Titel in rot = Titelstory

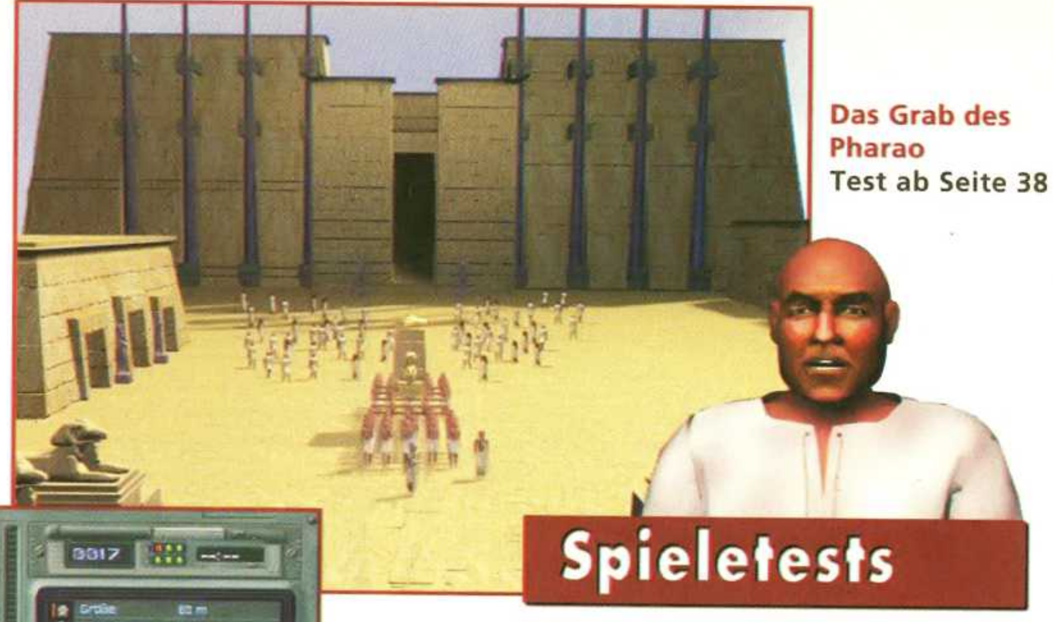
Lösungshilfen

Interviews

Online Guide

HÖHEPUNKTE IM FRÜHJAHR

An Neuerscheinungen herrscht nach wie vor kein Mangel, an echten Highlights schon – nie waren kompetente Tests wertvoller. Hier eine kleine Vorauswahl dessen, worauf sich Abenteurer, Strategen und Simulanten diesen Monat freuen können.



Das Grab des Pharao
Test ab Seite 38



Perry Rhodan – Operation Eastside
Test ab Seite 52



Starcraft
Test ab Seite 96

Command & Conquer: Sole Survivor
Test auf Seite 103

Spieletests

Rubriken



aus der Redaktion

FRISCHLING

Bereits seit der letzten Ausgabe sitzt **Marco Marzinkowski** in der Joker-Galeere Probe. Der 27jährige Redakteursanwärter hat Herrenausstatter gelernt und ist daher der bestgekleidete Mann im Boot. Er hat jedoch bereits in jungen Jahren auf den Verkauf von Software umgesattelt und sich als Autor von Online-Spieletests einen Namen gemacht. Ja, selbst für den Joker hat er schon als Leser geschrieben: Im Sommer wurde seine Umschreibung des Begriffs MMX („Marco Marzinkowski Extension") veröffentlicht. Fortan ist er mehr für Action- und Sportspiele sowie Adventures zuständig.

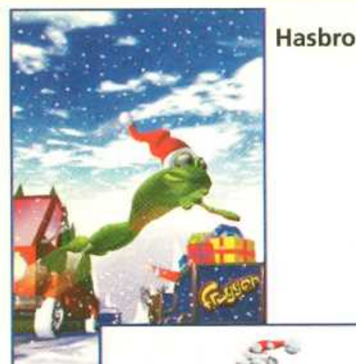


ALTE TIERE

Was den Rücklauf auf unseren zu Jahresende gestarteten **Wettbewerb für besonders langlebige Digi-Tiere** betrifft, waren wir es, die alt aussahen: Gerade mal zwei Halter von Tamagotchi, Zazoo & Co. haben uns geschrieben – nicht viel bei insgesamt rund 500.000 Lesern! Es kommt noch schlimmer, denn **Simon Elze aus Stuttgart** hat es versäumt, ein beweiskräftiges Foto von seinem 43jährigen „Baby T-Rex" zu machen. Da er aber fünf unabhängige Zeugen benennt, wollen wir ihm den Dino-Methusalem einfach mal glauben und haben passenderweise ein Exemplar von SADs „Antigotchi" für Win 95 an ihn losgeschickt. Dasselbe Präsent ging an **Harald Schallenberg aus Niederkassel** für seine 36jährige „Kitty". Auch wenn das Kätzchen ganz offenbar keinen originalen Zazoo-Stammbaum besitzt…

FEST-MAHL

Daß wir hier **die originellsten Weihnachtsgrüße namhafter Hersteller** abbilden, hat ja schon Tradition. Dieses Jahr gibt's obendrein noch ein paar **Fotos von feucht-fröhlichen Festgelagen**.



Hasbro

MicroProse

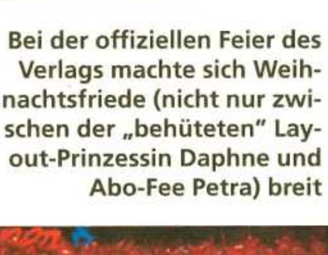
Fanpro

Interplay

Mirage



Blue Byte lud zum Münchner Nobel-Italiener „Roma", Pressesprecherin Esther Manga war sichtlich gelöster Stimmung



Bei der offiziellen Feier des Verlags machte sich Weihnachtsfriede (nicht nur zwischen der „behüteten" Layout-Prinzessin Daphne und Abo-Fee Petra) breit



Text 100 holte den Nikolaus persönlich in „Munich's First Diner"

STORY-MODUS

Wenn wir schon Monat für Monat Interna aus der Redaktion preisgeben, würden uns im Gegenzug auch mal **Interna aus den Computerzimmern der Leser** interessieren: Wer uns eine kurze (!) Story über ein besonders erfreuliches, ärgerliches, interessantes oder originelles Erlebnis im Zusammenhang mit Hard- und/oder Software schickt, hat gute Chancen, sie demnächst an dieser Stelle lesen zu können. Bitte mit Bild, entweder vom Ereignis oder vom Autor.

Joker Verlag
„Leser-Story"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham


DER MORD
SENTIENT™
DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT
FÜR WINDOWS ® 95
KOMPLETT DEUTSCH
www.psygnosis.com/de/sentient
PC CD ROM
PSYGNOSIS

Starbyte Collection

Viel Spaß mit dieser Sammlung großer Klassiker des namhaften deutschen Softwarehauses: Es warten 24 Vollversionen mit Spielen für so ziemlich jeden Geschmack.

Installation und Start unter Windows 95

Nach Einlegen der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü die „Starbyte Collection" an, klicken auf „Info" und danach auf „Installieren". Damit wird automatisch auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt (normalerweise C:\Starbyte), in dem später alle Spiele installiert werden. Sobald Sie ein Spiel der Kollektion starten möchten, wechseln Sie in diesen Ordner und klicken die Datei „start.bat" doppelt an. Nun erscheint ein **Installationsmenü für alle 24 Spiele**, die Sie einfach mit der Maus anwählen. Wichtig: *Bitte vor jeder Installation die entsprechende Handbuchdatei im CD-Ordner „Manual" lesen!*

Installation und Start unter DOS

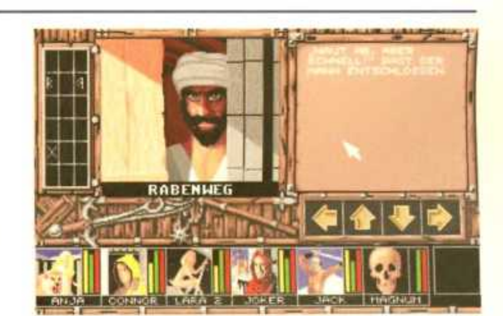
Nach Einlegen der CD Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) geben Sie INSTALL ein. Das nachfolgende Installationsprogramm legt automatisch auf Ihrer Festplatte einen Ordner an (normalerweise C:\Starbyte), in dem später alle Spiele installiert werden. Sobald Sie ein Spiel der Kollektion starten möchten, wechseln Sie in diesen Ordner und geben START ein. Nun erscheint ein **Installationsmenü für alle 24 Spiele**, die Sie einfach mit der Maus anwählen. Wichtig: *Bitte vor jeder Installation die entsprechende Handbuchdatei im CD-Ordner „Manual" lesen!*

Handbücher und Paßwortabfragen

Im CD-Ordner „Manual" befinden sich **ausdruckbare Handbücher zu jedem Spiel** im Text-Format und als Word-Dokument. Da die Programme für DOS geschrieben wurden, benötigen einige spezielle Speicherkonfigurationen – entsprechende Beschreibungen finden Sie im jeweiligen Handbuch. Tatsächlich läßt sich jedes Spiel auch unter Win 95 betreiben, im Einzelfall mögen aber besondere Einstellungen notwendig werden.
Bei den Titeln „Big Sea", „Crime Time", „Return of Medusa" und „Soul Crystal" wird nach einem Paßwort gefragt. Die entsprechenden Infos finden Sie als txt- und doc-dateien im CD-Ordner „Manual\Pass".

ABENTEUER

- Crime Time
- Dime City
- Lords of Doom
- Return of Medusa
- Rings of Medusa Gold
- Spirit of Adventure
- Soul Crystal



Spirit of Adventure stammt von Attic, wo auch die drei DSA-Rollenspiele programmiert wurden

ACTION

- Crown
- Rolling Ronny



Fliegende Teppiche, Dschinns und jede Menge Action: Crown

SIMULATION

- Big Sea
- Black Gold
- Hannibal
- Hollywood Pictures
- Space Max
- Winzer



Houston, wir haben ein Problem: Space Max

SPORT

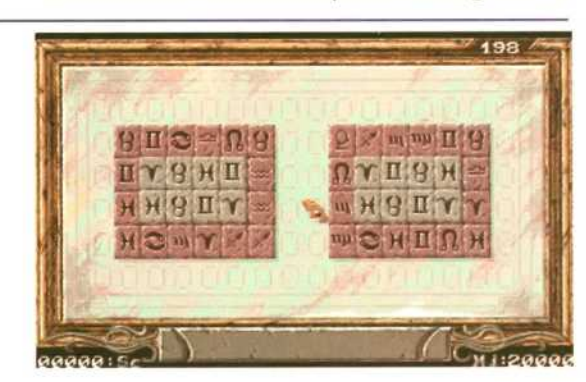
- Boxing Manager
- Jahangir Khan Squash
- Quarter Pole
- Starbyte Super Soccer
- Tie Break



Ein schweißtreibendes Squashmatch gegen den pakistanischen Ausnahmespieler Jahangir Khan

STRATEGIE

- Logo
- Kingdoms of Germany
- Sarakon
- Szenario



Ein harte Probe für die grauen Zellen: Sarakon

Demos, Patches und Goodies

MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich fast alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen.

DAS 3. MILLENNIUM



GENRE: Politsimulation
UMFANG: 15 Jahre Spielzeit
BESONDERHEIT: komplett deutsch, läuft direkt von der CD
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 1 MB SVGA-Grafikkarte

ADDICTION PINBALL





GENRE: Flipper
UMFANG: spielbarer Tisch mit Motiven aus „Worms"
BESONDERHEIT: zeitlich begrenzte Spieldauer, läuft direkt von der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB SVGA-Grafikkarte

AKTE EUROPA



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: eine spielbare Mission
BESONDERHEIT: komplett deutsch, Patch und Handbuch im Verzeichnis „aedemo" auf der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 27 MB auf der HD

CEREMONY OF INNOCENCE



GENRE: Adventure
UMFANG: spielbarer Anfang
BESONDERHEIT: komplett deutsch inkl. Sprachausgabe, läuft direkt von der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB SVGA-Grafikkarte

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

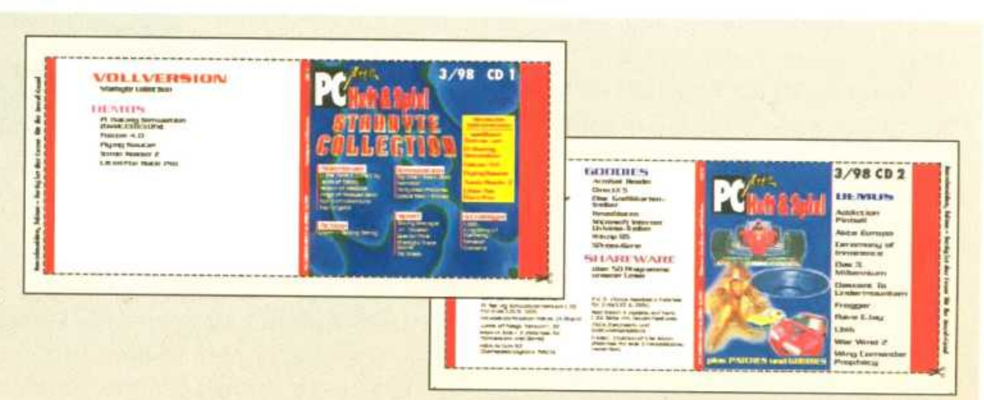




GENRE: 3D-Rollenspiel
UMFANG: selbstablaufender Film
BESONDERHEIT: knapp 80 Sekunden Spieldauer inkl. Musik, läuft direkt von der CD
SYSTEM: P75 mit Win 95 und 8 MB RAM

CD-COVER FÜR SAMMLER

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (preisgünstig im Joker-Shop erhältlich) zum Ausschneiden – die Größe ist passend für verschiedene Formate gewählt. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!



F1 RACING SIMULATION



GENRE: Formel 1 Rennspiel
UMFANG: spielbares Einzelrennen, im Schumi-Ferrari nach Monza
BESONDERHEIT: getrennt installierbare Versionen für 3Dfx- und Direct3D-Karten, läuft direkt von der CD Nr.1
SYSTEM: P120 mit Win 95, 16 MB RAM und Grafikbeschleuniger

FALCON 4.0



GENRE: Kampfflugsimulation
UMFANG: spielbare Instant-Action
BESONDERHEIT: 3D-Karte erforderlich, Handbuch und Spiel auf der CD Nr. 1
SYSTEM: P133 mit Win 95, 32 MB RAM und 3Dfx-Grafikkarte – andere 3D-Turbos erst ab P166 und 20 MB auf der HD

FLYING SAUCER



GENRE: UFO-Flugsimulation
UMFANG: eine mit allen Optionen spielbare Mission plus Intro
BESONDERHEIT: neues spielbares Demo, komplett deutsch, liegt auf CD Nr. 1
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 76 MB auf der HD

FROGGER



GENRE: 3D-Hüpfspiel
UMFANG: ein Level der Vollversion
BESONDERHEIT: unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 6 MB auf der HD

RAVE EJAY



GENRE: Musikstudio für Raver
UMFANG: 45 MB-Variante mit 150 von 1100 Samples
BESONDERHEIT: ein kompletter Mix vorhanden
SYSTEM: 486 DX2/66 mit Win 95, 8 MB RAM, 16-Bit Soundkarte und 8 oder 16 MB auf der HD

TOMB RAIDER 2



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: zweiter Level der Vollversion komplett spielbar
BESONDERHEIT: umfangreiches Setup für Grafik und Steuerung, liegt auf CD Nr.1
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB auf der HD

SHAREWARE & FREEWARE UNSERER LESER

Im CD-Ordner „Share" finden Sie diesmal rund 100 MB an von Lesern erstellter Software. An Spielen hätten wir u.a. **Enigma** (Glücksrad), **Mean Bean Machine 2000** (Tetris-Variante), **Tank-Shot** (Schiffeversenken) **Gotchi PC**, **Funkyboyz** (Action), **Genetris** (Tetris-Variante), **Genelogic** (MasterMind-Variante), **Pandemonium Palace** (Denkspiel), **Yatzee** (Würfelspiel), ein **Fußballquiz**, den Reaktionstest **Reaction**, **Snacker** (Tron-Variante), **StarTrax** (StarTrek-Parodie), **Padball** (Denkspiel), **Dungeon Rebell** (Rollenspiel), **TamaLux** (Pingu-Gotchi) und **Time Virus** (Action).
Jetzt zu den Anwendungen: **HTML-Editor**, **Stundenplaner**, verschiedene **Dateienbetrachter**, **Kalenderwoche**, **GO 2.6** zur Datensicherung, eine umfangreiche **Sammlung von Sigi-Soft**, **Mathematiklernprogramme**, **Star Trek Infos**, den **Programmstarter für DOS** sowie **Wordlab** zur eigenen CD-Cover-Erstellung.



Die Datenbank für Trekker: Star Trek Infos

Spannendes Rollenspiel auf Rundenbasis: Dungeon Rebell



UBIK





GENRE: 3D-Actionmix
UMFANG: selbstlaufender Film
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB SVGA-Grafikkarte

ULTIM@TE RACE PRO





GENRE: Rennspiel
UMFANG: eine spielbare Strecke über 4 Runden mit 2 Autos zur Wahl, liegt auf CD Nr.1
BESONDERHEIT: unterstützt 3Dfx und Direct3D-Beschleuniger und vefügt über Multiplayeroption
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 48 MB auf der HD

WAR WIND 2



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: eine spielbare Kampagne
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 46 MB auf der HD

WING COMMANDER PROPHECY



GENRE: 3D-Weltraumsim
UMFANG: exklusive, voll spielbare Missionsserie
BESONDERHEIT: unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger
SYSTEM: P133 mit 3Dfx-Karte bzw. P166 mit Win 95, 32 MB RAM und 40 MB auf der HD

GOODIES

Mit **DirectX 5** kann die neueste Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich nach dem „Zip"-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative wartet **pkunzip**. Außerdem sind wieder **Hex-Editoren für DOS und Win 95** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu **Treiber für Elsa-Karten** (jetzt auch für „Erazor") und der **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten. Außerdem gibt es den neuen **Acrobat Reader 3.0** in Varianten für 16 oder 32 Bit sowie die alte Version 2.1 für DOSisten.
Als besonderes Schmankerl hätten wir diesen Monat brandneu ein **Komplettpaket zur Finanz- und Kostenverwaltung** anzubieten. Die umfangreiche Shareware-Sammlung entstammt der XPress-Serie.

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Patches" das DOS-Programm „pkunzip.exe" oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante „Winzip 32" für Win 95.
Dark Earth (Fix für Fatal Error)
F1 Racing Simulation (Updates auf Version 1.03 für Direct3D und 3Dfx
Incubation Mission Packs (die drei aktuellsten Missionspakete mit den neuen Christmas Missions)
I-War Patch für diverse Fehler
Lords of Magic (Update auf Version 1.02 inkl. Bugfix für Einzelspielermodus)
Men in Black (getrennte Bugfixes für Demo und Vollversion)
NBA Acion '98 (Gampad/Joystick-Patch)
Pod (Force Feedback-Patches für Direct3D und 3Dfx)
Red Baron 2 (Update auf Version 1.02 Beta mit neuen Features)
TOCA: Touring Car Championship (Update der deutschen Version für Netzwerkoptionen und verschiedene Grafikkarten)
X-Men: Children of the Atom (Patch für drei Installationsmodi)

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n) an nachstehende Adresse und legen eine schriftliche Bestätigung bei, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist zudem Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

**JOKER VERLAG
CD-PRODUKTION
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM**

TEX AUF DVD





Digi-Krimi auf DVD: Tex Murphy – Overseer

Demnächst erhält Futuro-Detektiv Tex Murphy von Access Software seinen dritten Auftrag. Nach „Under a Killing Moon" und „Die Pandora Akte" wird der Privatschnüffler im Spiel-Film **Tex Murphy: Overseer** wieder an der Seite diverser Hollywoodmimen (u.a. Michael York) agieren. Die spannende Spurensuche soll diesmal freilich noch eine ganze Ecke opulenter in Szene gesetzt werden, weshalb das Game in der normalen CD-Version sowie erstmals auch auf DVD erscheint. Die Fassung auf dem neuen Speichermedium bietet dann zusätzlich feinsten Fünf-Kanal-Digi-Sound im Dolby-Surround-Verfahren.

SEGA BEKENNT SICH ZUM PC

1998 will sich der japanische Arcade-Pionier noch deutlich stärker als bisher auf den PC konzentrieren: Statt ausschließlich Konsolentitel zu konvertieren, will man **erstmals auch Spiele exklusiv für Win 95** entwickeln. So soll der Anpfiff zu einem bislang noch namenlosen Fußball-Game pünktlich zum WM-Start erfolgen. Ebenfalls im Sommer fällt die Startflagge für eine Raserei, gegen die sich das legendäre „SEGA Rally" nach eigenem Bekunden wie eine gemütliche Sonntagsfahrt ausmachen wird. Dazu kommen das Fantasy-Abenteuer „Enemy Zero" sowie ein speziell für den PC entwickelter Nachfolger der Arcade-Klassiker aus der „Daytona"-Reihe.



GREENWOODS GOLDSTÜCK

Für April plant die deutsche Spieleschmiede Greenwood Entertainment den Release der Wirtschaftssimulation **Der Planer Gold** mit runderneuertem Gameplay. Dabei werden Hobby-Spediteure ihren Geschäftssinn im Land der unbegrenzten Möglichkeiten unter Beweis stellen dürfen. Während der 20 Missionen sollen reichlich neue Features warten, denn u.a. werden der Managerteil und der Bereich „Privatleben" um zusätzliche Optionen erweitert. Und das zum fairen Preis von voraussichtlich **49,95 DM**.



Glänzende Transportgeschäfte: Der Planer Gold

VERBRECHEN LOHNT SICH NICHT

Seit fast 14 Jahren jagt Freiherr Günter von Gravenreuth nun schon böse Raubkopierer. Jetzt ist ihm und seinen Testbestellern ein ganz besonders uneinsichtiger Fisch ins Netz gegangen: Bereits zum dritten Mal fand sich bei diesem passionierten Softwarepiraten im Rahmen einer polizeilichen Durchsuchung Belastungsmaterial en masse. Um immerhin geschätzte 10.000 Märker pro Monat besserte der Angeklagte so sein karges Arbeitslosengeld auf! Dem Treiben schob das Amtsgericht Velbert nun einen Riegel vor und verhängte **die bislang höchste Freiheitsstrafe für einen Raubkopierer** – allerdings wurden die 15 Monate Gefängnis für drei Jahre auf Bewährung ausgesetzt.



WEIHNACHTSÜBERRASCHUNG FÜR SIEDLER

Endlich ist es offiziell: Blue Bytes Pressemanagerin Esther Manga gab unlängst bekannt, daß das heißersehnte Spiel **Die Siedler 3** pünktlich zum Weihnachtsfest 1998 auf dem Gabentisch liegen wird. Was neue Features angeht, hält sich die Mülheimer Softwareschmiede zwar noch bedeckt, Fans sollen jedoch auf jeden Fall voll auf ihre Kosten kommen. Mehr dazu demnächst auf den Preview-Seiten.



Weihnachten hat das Warten ein Ende: Die Siedler 3

JETZT DÄMMERT'S...



Orientierungshilfe beim Marsch durch das frisch gekürte Vize-Abenteuer des Jahres bietet **das offizielle Lösungsbuch zu „Lands of Lore: Götterdämmerung"** aus der „X Games"-Reihe (ISBN: 3-8272-9013-9). Auf den rund 225 reich, wenn auch in SW bebilderten Seiten gibt es sowohl kleine Hilfestellungen für Profis als auch einen ausführlichen Walkthrough, der verzweifelte Helden Schritt für Schritt bis zur Vernichtung des bösen Gottes Belial führt. Detaillierte Karten, genaue Beschreibungen aller Waffen, Items und Zaubersprüche sowie der obligatorische Webweiser mit interessanten Internetadressen zum Thema sind im Preis von **24,95 DM** ebenfalls enthalten.

NEUES VON INTERACT

Bequemes und präzises Nagerhandling versprechen die über Interact vertriebenen **Mauspads mit textiler Oberfläche**. Die seidigen Unterlagen sind mit 0,7 mm superflach, hochwertig verarbeitet und sehen auch noch prima aus. Zu je **12,95 DM** gibt es fünf verschiedene Motive für jeden Geschmack von „Tom & Jerry" bis hin zu knackigen Bikinimädels.
Vom gleichen Zubehörspezialisten kommen die Aktivboxen **Aerospace Ultra**. Sie verfügen über eine Leistung von 100 Watt PMPO, Surround-Effekt sowie die neue BBE-Technik für kristallklaren Klang und kosten gerade mal **99,– DM** pro Paar. Die nächstgelegene Bezugsadresse für diese und andere Interact-Produkte können Sie unter der Telefonnummer 04287/12 51 13 erfragen.



INTERAKTIVE ZAUBEREI

Interactive Magic hat sich für das neue Jahr viel vorgenommen: Bereits in dieser Ausgabe starten wir mit dem **Air Warrior 3 Dfx** zum Testflug. Ein, zwei Monate später dürfen sich Strategen auf **Liberation Day** und **Caesar** freuen, während **Malkari** und **Theocracy** wohl erst im Sommer bzw. Herbst erscheinen werden. Für Simulanten donnert ab März der **iPanzer 44** über historische Schlachtfelder, und im Juni verläßt dann der **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** das Flugdeck. Schlußendlich heben im September mit **Ultra Fighter** bislang noch gänzlich unversoftete Maschinen ab. Hier wird man nämlich packende Luftkämpfe in laserbestückten Ultraleichtfliegern erleben und dabei auf so ungewöhnliche Features wie fliegende Flugzeugträger treffen.



Ein Ultra(high)light für PC-Piloten: Ultra Fighter

NACHBRENNER FÜR LAHME RECHNER

Die Firma Topgrade bietet mit dem **Turbobooster 233** ein feines CPU-Upgrade zur Aufrüstung sämtlicher Pentium-Systeme ab 75 MHz. Das Modul basiert auf dem Intel Pentium 233 MHz MMX und wird einfach gegen den vorhandenen Prozessor (der in einem ZIF Sockel 5 oder 7 sitzen muß) ausgetauscht. Dank der integrierten Spannungsanpassung wird dabei automatisch für die vom alten 3.3V-Standard abweichende Betriebsspannung von 2.8V gesorgt; ein Taktmultiplikator kümmert sich um die korrekte interne Taktfrequenz des Prozessors.
Das Risiko einer elektrischen Überlastung besteht übrigens nicht, da die Stromversorgung direkt über das PC-Netzteil erfolgt. Da dieses Tuning keine zusätzliche Hard- bzw. Software, Bios-Update oder Treiberinstallationen erfordert, ist der Umbau auch ohne spezielle Vorkenntnisse innerhalb weniger Minuten erledigt – ein Blick in die deutschsprachige Anleitung genügt. Für **639,– DM** erhält man so eine beachtliche Leistungssteigerung von bis zu 350 Prozent gegenüber einem 75 MHz Referenzsystem.



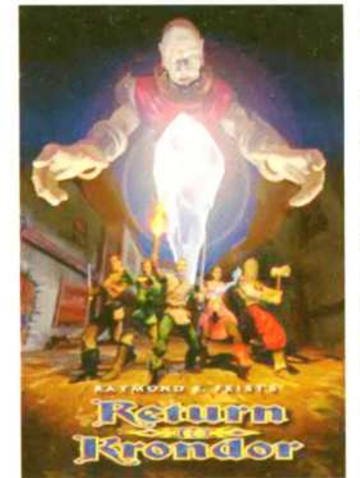
Klein, aber oho: Topgrades Turbobooster 233

DAS VERRÄTERISCHE HERZ



Seit über drei Jahren bastelt die französische Spieleschmiede Amazing Studio schon am Actionabenteuer **Heart of Darkness**. Doch als die Mannen um Eric Chahi („Another World") und Frederic Savoir („Fade to Black") das optisch sehr schicke Spiel nahezu vollendet hatten, drehte Finanzier Virgin Interactive den Geldhahn zu. Infogrames wiederum nutzte die Gunst der Stunde und sicherte sich die weltweiten Rechte zur Veröffentlichung. Im Mai soll es endlich so weit sein, weshalb wir demnächst im Rahmen eines ausführlichen Berichts etwas mehr Licht ins Herz der Dunkelheit bringen werden.

Mit herzlichem Dank von Virgin an Infogrames: Heart of Darkness



NEUES AUS KRONDOR

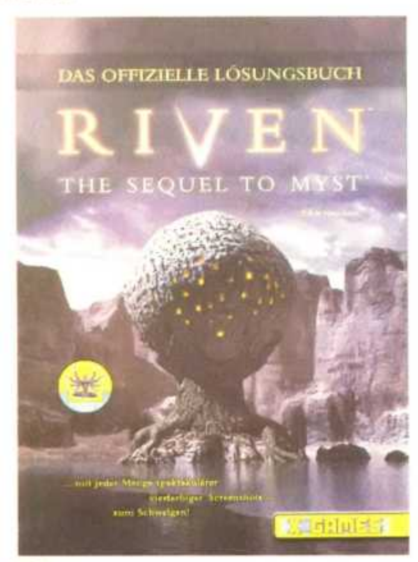
Mittelprächtige Optik und alberne Dialoge haben uns letzten Herbst die Freude an Sierras Rolli „Betrayal in Antara" verhagelt. Da verspricht der offizielle Nachfolger zum kultigen „Betrayal at Krondor" (nächste Ausgabe als Vollversion auf unserer Begleit-CD!) deutlich besser zu werden. Und das nicht nur wegen der tollen 3D-Engine von PyroTechnix, sondern vor allem deshalb, weil man für **Return to Krondor** erneut auf die Erzählerqualitäten des Fantasy-Autors Raymond E. Feist zurückgreifen kann. Das sah man wohl auch bei Sierra so und warb die Entwickler kurzerhand bei 7th Level ab. Im Sommer soll die legitime Fortsetzung der Riftwar-Saga dann über die heimischen Monitore flimmern.



Return to Krondor: Im Sommer warten prächtige Render-Locations aus dynamischen Kameraperspektiven auf Feist-Fans

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

...von Bill und Nina Keith läßt in Sachen **Riven** keine Fragen offen. Erschienen ist das gute Stück in der Reihe „X-Games" (ISBN: 3-8272-9024-4) zum Preis von **24,95 DM**. Auf rund 150 reich bebilderten Seiten finden sich da u.a. allgemeine Tips, Karten und spezifische Hinweise zu den einzelnen Rätseln, eine Schritt-für-Schritt-Lösung sowie der Webweiser mit interessanten Internet-Adressen zum Thema.



BEI ANRUF TIPS

Unter der Telefonnummer **0190/90 00 30** ist ab sofort die **automatische Hintline von Electronic Arts** erreichbar. Rund um die Uhr warten dort Tips zu bereits erhältlichen sowie in Kürze erscheinenden EA-Produkten. Außerdem können aktuelle Veröffentlichungsdaten abgerufen werden, oder man beteiligt sich an diversen Gewinnspielen um allerlei Sachpreise wie z.B. Software. Wem die Gebühren von immerhin **2,40 DM pro Minute** zu happig erscheinen, dem wird aber auch weiterhin im Rahmen der telefonischen Hotline unter der Nummer 02408/94 05 55 von Montag bis Freitag zwischen 09.30 Uhr und 17.30 Uhr geholfen.

BESSERES ZUM GLEICHEN PREIS

...verspricht das Update des mehrfach ausgezeichneten 17"-Grafikmonitors 17GS. Der **G771 von ViewSonic** mit seiner maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln verfügt über eine im Vergleich zum Vorgänger um mehr als 25 Prozent auf 108 MHz verbesserte Videobandbreite. Dazu über eine von 160 Hz auf 180 Hz erhöhte vertikale Frequenz. Außerdem wurde der Stromverbrauch auf bis zu drei Watt im Off-Modus reduziert. Die Bildwiederholrate von 87 Hz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten verspricht zusammen mit dem ARAG-beschichteten Super-Kontrast-Flachbildschirm für das Reduzieren von Spiegelungen bzw. Reflexionen augenfreundlicheres Arbeiten. Und das alles inkl. Dreijahresgarantie zum alten Preis von **ca. 1.189,– DM**.



„Der PC bietet all die Möglichkeiten, auf die man beim Brett- oder Kartenspiel verzichten muß"



Ein Gespräch mit Klaus Teuber, Deutschlands erfolgreichstem Spieleautor

?: *Nach dem Brettspielerfolg und der Duellvariante nun also ein digitales Catan – was kommt noch?*

KT: *Weil der PC all die Möglichkeiten bietet, auf die man beim Brett- oder Kartenspiel verzichten muß, wird es über kurz oder lang von allem Computerversionen geben, was zu den Siedlern von Catan am Markt ist. Als nächstes stehen das Turnierset und dann das Brettspiel an. Doch das wird wohl noch eine Weile dauern.*

?: *Das Medium Computer konnte Sie also faszinieren?*

KT: *Unbedingt, insbesondere Online-Games finde ich klasse. Daher auch die eingebaute Netzwerkoption bei den Siedlern. Nach meiner Erfahrung dürfen Spiele über das Internet aber nicht zu lange dauern; nach ungefähr einer Stunde sollte Schluß sein. Hier liegt also ein Vorzug meines Konzepts gegenüber beispielsweise „Civilization". Um mit solchen Highlights auch international konkurrieren zu können, gibt es daher auch eine US-Version meines Originals.*

?: *Und was dürfen die Fans hierzulande als nächstes erwarten?*

KT: *Mein Verlag hat kürzlich einen Wettbewerb für von Lesern erdachte Siedler-Karten veranstaltet, der gerade ausgewertet wird. Auf den nächsten Spieletagen in Essen werden wir ein daraus entstandenes Set vorstellen.*

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Seit knapp zwei Jahren kämpft eine immer größer werdende Fangemeinde erbittert um Rohstoffe, Handelspunkte und die Ritterstreitmacht – bislang allerdings nur am Wohnzimmertisch. Jetzt holen die 7th Level-Programmierer und United Soft Media das aus Klaus Teubers Brettspielerfolg destillierte Kartenduell auf den PC.



Das Reich wird größer: Die Stadt in der Mitte verfügt schon über Hafen und Rathaus

Wenig Karten, viel Spaß

Umgesetzt wird das Kartenspiel für zwei, nicht zu verwechseln also mit der ursprünglichen Brettvariante für bis zu vier bzw. mit Erweiterung sechs Strategen. Dabei dreht sich alles darum, als erster zwölf Siegpunkte einzuheimsen. Jeder Duellant erhält zu Beginn drei Aktions- bzw. Ausbaukarten sowie zwei Siedlungs- und sechs Rohstoffkarten, auf denen eine Würfelzahl abgebildet ist. Bei Zugbeginn rollen nun Ereignis- und Ertragswürfel. Die Augenzahl des letzteren gibt vor, welchen der sechs Rohstoffe (Lehm, Getreide, Holz, Erz, Wolle oder Gold) das Terrain des jeweiligen Kontrahenten im Moment produziert. Gleichzeitig ereignet sich je nach Symbol auf dem zweiten Würfel etwa ein Ritterturnier oder Räuberüberfall – auch Sonderereignisse wie Seuche, Bürgerkrieg, Konflikt, Fortschritt oder Ertragsjahr sind denkbar und wirken sich direkt auf den Vorrat an Ressourcen und die Möglichkeit zum Bau von Straßen, Gebäuden, Dörfern oder Städten aus.

In dieser Phase greift man mit seinen Aktionskarten direkt in das Geschehen ein, um seinen Gegner etwa mit dem Angriff eines Schwarzen Ritters oder Feuerteufels zu überraschen. Daneben wird über Rohstofftausch verhandelt, da vielleicht nur ein Erz, Holz usw. fehlt, um eine Handelsflotte zu gründen, ein Lager anzulegen usw. So verdoppelt beispielsweise ein Sägewerk die Holzproduktion der benachbarten Wälder, während andere Gebäude andere Vorteile mit sich bringen. Die wichtigen Siegpunkte gibt es u.a. für den

Ausbau eines Dorfes zur Stadt. Damit sind dann aber auch mehr und bessere Einrichtungen verfügbar. Sollte das Fürstentum dennoch voll belegt sein (der Ausbau pro Siedlung ist limitiert), müssen eben Straßen und neue Dörfer gebaut werden. Zumal mit einer derartigen Erweiterung auch neue Rohstoffressourcen einhergehen. Häufig spielentscheidend ist darüber hinaus das Erlangen von Ritter- und Handelsmacht. Die Recken und Mühlen auf dem Spielfeld bringen nämlich demjenigen zusätzliche Rohstoffe und Siegpunkte, der die durch einen Spielstein symbolisierte Übermacht in diesen Bereichen besitzt.

Aus zwei mach vier

Das Konzept um die insgesamt 120 Karten und ihren Einsatz mag sich hier etwas kompliziert anhören, spielt sich jedoch in der Praxis erfrischend simpel. Das muß auch am PC so bleiben, weshalb Klaus Teuber die Konvertierung persönlich überwacht. Außerdem soll ein Computerberater Einsteigern jederzeit mit Tips zur Seite stehen.
Wichtigste Änderung der Digiversion wird ihre Erweiterung auf vier Spieler. Das mögen über das Internet verbundene Menschen oder acht bis zehn unterschiedlich agierende CPU-Charaktere sein, an denen auf der schwersten Stufe auch Profis mächtig zu knabbern haben sollen. Dank eines Handelsmenüs kann man so oder so vorübergehend Bündnisse schließen, während die Benutzeroberfläche über Icons und Tabellen stets alle wichtigen Parameter anzeigt.

Das Ticket nach Catan

...soll noch im Frühjahr zum Preis von 69,90 DM erhältlich sein; zur Anreise wird ein 486er mit 33 MHz, 8 MB RAM und 65 MB Festplattenspeicher genügen. Mit enthalten sind die Unterstützung für Win 3.X, Win 95 und DirectX, Pop-up-Fenster, zwei Auflösungen (800 x 600 bzw. 1024 x 768 Pixel) sowie Videos und mittelalterliche Musikstücke, die direkt bei den Kaltenberger Ritterfestspielen aufgenommen wurden. (js)



Beim Handeln erblickt man das je nach Stimmung wechselnde Konterfei seiner nunmehr drei Gegner



Mit je einem Rohstoff pro Karte, einer Straße und zwei Siedlungen fängt alles an – das Originalset wird nahezu 1:1 übernommen

Mit dem Ritter Konrad kommt die Macht, denn das braune Rittersymbol ist einen Siegpunkt wert

Die Handkarten links unten sind spielentscheidend, hier läßt sich eine Eisengießerei errichten oder eine Handelsflotte aufbauen

Am Anfang war das Brett

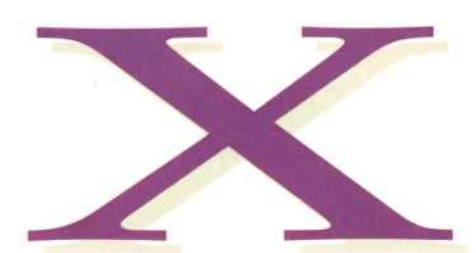
Es war 1995, da erhielt Deutschlands erfolgreichster Spieleautor Klaus Teuber für „Die Siedler von Catan" (nicht zum ersten Mal) die begehrte Auszeichnung als **Spiel des Jahres**. Die erste Fassung hieß noch „Kolonisation", wurde dann vom Kosmos-Verlag aber in „Die Siedler" umgetauft – nur um den Namen wegen des zwischenzeitlich erschienenen Computerspiels von Blue Byte nochmals ändern zu müssen.
Mittlerweile wird Catan von so vielen Käufern besiedelt, daß aus dem Konzept eine ganze Serie mit allerlei Ergänzungen entstand. Und auch für die hier zugrundeliegende Zweier-Variante existiert eine Turniererweiterung mit Zusatzkarten für individuelle Decks. Mehr zum Thema ist unter der Web-Adresse **www.die-siedler.com** zu erfahren, wo monatlich rund 7.500 Surfer ihre Erfahrungen mit den aktuellsten Szenarien austauschen.





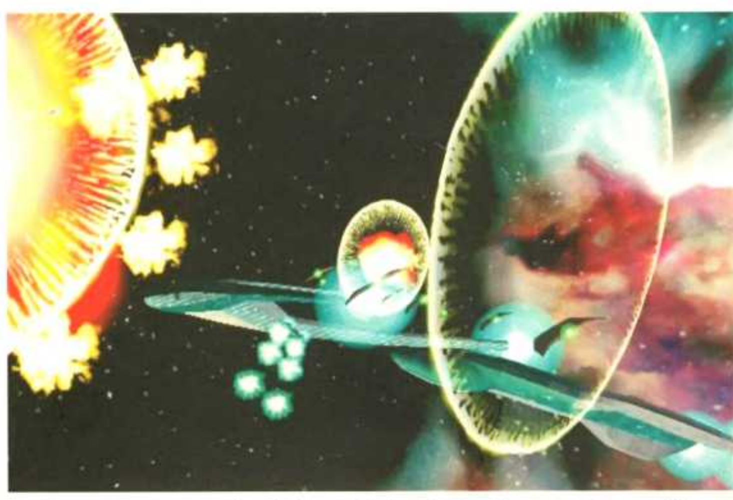
Links das brettharte Original, rechts das Kartenduell für zwei

Stets gut besiedelt: die Homepage von Catan



X

Keine ufologische X-Akte, sondern ein 3D-Action-Space-Strategie-Simulations-Shoot'em-up soll das neue Projekt von Egosoft werden. Kürzer gesagt: Das gute alte Konzept von „Elite" erlebt eine Renaissance.



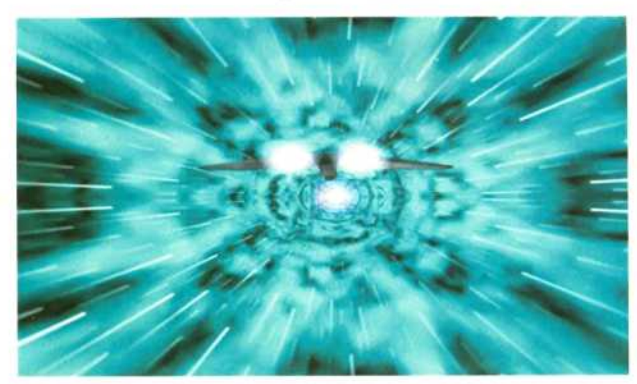
Ohne 3D-Karte geht nichts: Die beeindruckenden Raumkämpfe geizen nicht mit Lichteffekten

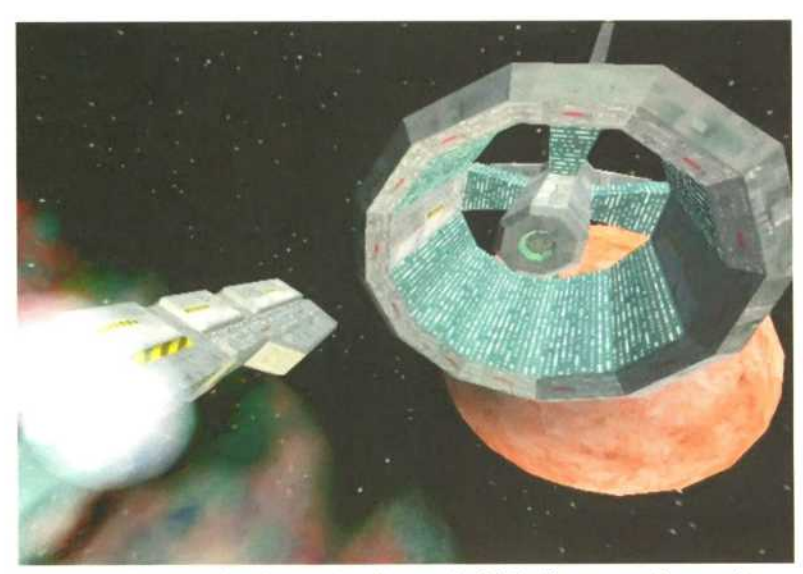
Nach ein paar kleineren Werbegames und dem Adventure „Imperium Romanum" mutet die aktuelle Kooperation der deutschen Spieleschmiede mit dem Distributor Funsoft geradezu episch an: In einem ausgedehnten Universum voller kleiner Sonnensysteme schippert der Spieler als strebsamer Raumhändler von Station zu Station, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Die Einnahmen werden in immer größere Transporter und teurere Waren investiert, bis man zuletzt gar eigene Fabrikationsanlagen errichten und Mitglied einer Großhändler-Gilde werden kann.

Elitäres aus Deutschland

Weil die Motivation aber unehrlich womöglich am längsten währt, wird sich der Space-Kutter mit besseren Schilden, Geschützen und Raketen ausrüsten lassen, um eine Zweitkarriere als Pirat zu starten. Alternativ bleibt wie im richtigen Leben immer noch der Weg in die Armee. Als freischaffender Söldner erfüllt man dann allerlei Geleitschutz-, Rettungs- oder Kampfaufträge und kann es so zum intergalaktischen Helden bringen. Selbstverständlich wollen dabei stets die Gepflogenheiten der sechs raumfahrenden Rassen beachtet werden: Während im Einflußgebiet von Argon und Boron noch Recht und Gesetz herrschen, ist mit den Robotern von Xenon und den aggressiven Kriegstreibern auf Split nicht gut Kirschen essen. Die Bewohner von Paranid und Teladi sind dagegen echte Handelsvölker, schrecken jedoch auch vor unfreundlichen Übernahmen (der Ladung ihrer Partner) nicht zurück.
Wen man sich im X-Universum zum Freund oder Feind macht, soll dank des nichtlinearen Gameplays also jedem selbst überlassen bleiben – so weit, so David Brabens Klassiker „Elite". Doch wo es anno C-64 durch Strichgrafik ging, wird das hiesige All dank 3Dfx- und Direct 3D Unterstützung in den unterschiedlichsten Farben erstrahlen. Zum Klang von orchestraler Begleitmusik in CD-Qualität nebst Dolby-Surround-Effekten werden sich da ganze Flotten detailliert texturierter Raumjäger epochale Schlachten liefern. Damit während der ausufernden Gefechte die Übersicht nicht verloren geht, versprechen die Designer über 100 sehr unterschiedliche Schiffstypen. Da jeder Rasse eine spezielle Technologie zu eigen ist, soll sich dann oft schon am Leuchten der Triebwerke erkennen lassen, welchem Verband ein Jäger angehört.
Bis Mitte des Jahres werden sich ambitionierte Raumpiraten und stellare Geschäftsleute allerdings noch gedulden müssen. Genügend Zeit also, den PC mit der für Hyperraumsprünge benötigten Beschleuniger-Hardware auszurüsten... (mz)

Via Hyperspace-Tunnel wechselt man die Sonnensysteme





Gigantische Mietfrachter wie dieser sind häufig zu groß, um direkt an die Raumstationen (überwiegend im klassischen Stil von „2001" bzw. „Elite 2") andocken zu können



In eigenen Fabriken werden sich auch eigene Raumschiffe herstellen lassen



STARSHIP TROOPERS

Wenn insektoide Aliens die Erde bedrohen, ruhen alle Hoffnungen auf dem Militär. So war das in Robert A. Heinleins SF-Klassiker, so ist es in Paul Verhoevens aktueller Leinwandadaption – und so wird es demnächst in der PC-Konvertierung von MicroProse sein.

Voraussichtlich bis zum Spätsommer haben PC-Kadetten noch Schonfrist, dann fallen die Außerirdischen über den Monitor her. Indem er sie auf offenem 3D-Gelände zurückschlägt, wird sich der Spieler als Absolvent einer Elite-Militärschule nach und nach die Karriereleiter hochdienen – bis er im Finale schließlich als irdischer Oberkommandeur seine Truppen in die ganz große Schlacht führt.
Das spielerische Fundament wird ein ausgewachsener Strategieteil zur Gesamtsituation bilden, wo es um Positionierung, Versorgung und Kommandierung der beteiligten Einheiten geht. Die eigentlichen Konfrontationen finden dann in Echtzeit statt: Mit der Kamera im Rücken und einem ausbaufähigen Waffensystem im Tornister kämpft man gegen kleine Alienspinnen und große Megatentakel. Für Komplexität und Dramatik soll dabei insbesondere ein intelligenter Missionsgenerator sorgen, der aus vorgegebenen Einzelmodulen zufallsgesteuert immer neue Szenarien erstellt.

Pfui Spinne: die größten Insekten, seit es Aliens gibt

Daraus ergeben sich dann hoffentlich überaus packende Gefechte in Gebäuden sowie über, auf und unter untertunneltem Gelände. Wechselnde Planetenoberflächen und Klimazonen sowie originale Filmausschnitte versprechen Abwechslung für das Auge, während die Ohren von mitreißenden Musikstücken und hektischem Funkverkehr beschallt werden. Auch auf bis zu 25 Netzwerk- oder Internet-Trooper dürfte dank Kooperations- und Deathmatch-Modi sowie kompletten Multiplayerkampagnen jede Menge Arbeit warten. Und als Arbeitsgerät soll bereits ein Pentium 133 mit Win 95 im Tank genügen. (rl)



Ein erster Vorgeschmack auf die Echtzeit-Attacken: Ein Dutzend Aliens greift gleichzeitig an



Bilder aus einem frühen Entwicklungsstadium: Berge und Täler sind noch weitgehend unbelebt

Film & Buch

Seit dem 29. Januar stehen Deutschlands Kinoleinwände unter Beschuß: Hollands populärster Hollywood-Exportartikel Paul Verhoeven („Robocop", „Total Recall") hat aus Robert A. Heinleins Roman einen **spektakulären Actionstreifen** gemacht. Ob Leser in dem Kampf heldenhafter Kadetten gegen riesige Rauminsekten noch viel von der wegen ihres Militarismus einst **umstrittenen Buchvorlage** wiedererkennen, ist ebenso zweitrangig wie Story und Schauspieler – hier geht es mal wieder um bombastische Effekte pur. Und natürlich um Merchandising, denn neben dem Spiel zum Film wird es u.a. Multimedia-CD-ROMs, ein Comic aus dem Dark Horse Verlag und Actionfiguren zu kaufen geben.





Paul Verhoevens neuester SF-Sreifen lebt von spektakulären Spezialeffekten



FORMEL 1 '97

Der Vorfahrer ging letzten Mai ausschließlich mit 3D-Turbo unter der Haube an den Start, was für den aufgebohrten Nachfolger erst recht gelten wird. Weil derlei Hardware zwischenzeitlich aber weit verbreitet ist, könnte allenfalls der „veraltete" 97er-Titel ein Hindernis am Weg zum Erfolg darstellen.



Dank der aktuellen Saisondaten kann man jetzt auch mit Ralf Schumacher in Richtung der nächsten Karambolage starten

Dabei sind Psygnosis und Bizarre Creations bei der Titelvergabe nur ehrlich, schließlich wartet der Neustart mit den originalen Renndaten der letztjährigen Saison auf. Dazu werden sich allerlei Verbesserungen gesellen, welche die Kritiker der erfolgreichen Playstation-Konvertierung „Formel 1" (87 Prozent im Joker-Test, Sportspiel des Jahres 1997) zum Verstummen bringen sollen. Und dem Vorwurf, hier nur ein Update zum Vollpreis abzuliefern, wollen sich die Hersteller erst gar nicht aussetzen.
Zunächst einmal dürfen sich Rennfahrer auf die drei neuen Originalstrecken von Australien, Spanien und Österreich freuen. Immerhin haben die Designer etwa den A1-Ring unserer alpenländischen Nachbarn persönlich abgefahren und detailliert abfotografiert. Doch auch die übrigen 14 Kurse werden hinsichtlich der aktuellen Sicherheitsbestimmungen im F1-Zirkus modifiziert. Ähnliches gilt für die CPU-Konkurrenz, denn die Performance der Digi-Driver soll von noch mehr Parametern abhängen und zufällige Fahrfehler abseits der Ideallinie nicht ausschließen. Ob damit auch fiese Schumi-Rempler gemeint sind, bleibt freilich abzuwarten.

Weit mehr als ein schlichtes Update!

Schelte gab es einst im Mai für die wenig spektakulären Unfälle. Hier sollen nun wechselnde Wetterbedingungen für aufsehenerregende Crashs und damit besonders abwechslungsreiche Rennen sorgen. Eine weitere Belebung der Atmosphäre darf man sich vom zweiten Kommentator versprechen: Neben dem ehemaligen Profi Jochen Mass sitzt nun Heiko Waßer von RTL am PC-Mikro. Wer das Dröhnen der Motoren, die Boxenanweisungen und sonstigen Sound-FX lieber pur genießt, wird die beiden Quasselstrippen aber jederzeit abwürgen dürfen. Die übrige Akustik bestreiten die extrem rockigen Stücke des Erstlings plus diverse Musiktracks anderer Stilrichtungen von orchestral bis Techno.
Die wichtigste Kritik betraf aber wohl den allzu actionlastigen Spielablauf. Ergo sollen die Unterschiede zwischen dem Grand Prix und dem Arcade-Modus nun immens werden. So wird man es in ersterem mit deutlich stärker unter- bzw. übersteuernden Boliden zu tun bekommen. Die realistische Fahrzeugphysik konnte

Eine bizarre Erfolgsgeschichte





Vor zehn Jahren gründete Martin Chudley in Liverpool eine kleine, unabhängige Spieleschmiede: **Bizarre Creations**. Über das in der Tat etwas bizarre Amiga-Actionspiel „The Killing Game Show" führte der zunächst wenig erfolgreiche Weg zur Playstation, wo man vor dreieinhalb Jahren mit der Arbeit an „Formel 1" begann. Auf der Sony-Konsole geriet das Rennen mit den 95er-Daten zum kommerziellen Hit und wurde in einigen Ländern sogar als „Bestseller 1996" ausgezeichnet. Nach der verbesserten Portation auf den PC hat das **acht Mann starke Entwicklerteam** auch für die 97er-Edition die Ampel wieder zuerst für Konsoleros auf Grün geschaltet. Freilich war diese Version wegen (inzwischen beigelegten) **Lizenzstreitigkeiten mit der FOCA** für einige Monate vom Markt verschwunden.





Der Vorgänger war auf der Playstation der bislang größte Erfolg von Bizarre Creations, hier zum Vergleich die PC-Version



Der Rempler im Saisonfinale steckt Schumi wohl noch in den Knochen, er liegt nur auf Platz 13



Spezialeffekte für jede handelsübliche 3D-Karte: Lensflares, Rauchwolken und realistische Bremsspuren

bereits in unserem Vorabmuster überzeugen, denn ohne kundige Hand am Steuer neigen die rund 750 PS starken Dreiliter-Flitzer in der Tat zum Ausbrechen. Um so erfreulicher, daß neuerdings auch viefältigere Einstellmöglichkeiten an Bord sind – vom Trainingsmodus über das (Automatik-)Getriebe, den Spoilerabtrieb und die Bremsscheibenstärke bis hin zur persönlichen Reifenmischung. Okay, an UBI Softs „F1 Racing Simulation" dürfte die Komplexität dennoch nicht ganz hinreichen, doch gegenüber dem Vorgänger stellt sie einen echten Quantensprung dar.

Das Arcade-Prinzip wird gar gänzlich anders ausfallen, da in diesem Modus zunächst nur die Kurse Hockenheim, Estoril und Suzuka direkt zur Anwahl stehen. Alle übrigen Strecken wird da nur zu sehen bekommen, wer hier auf die Punkteränge fährt. Und sollte man sich stets ganz oben am Treppchen wiederfinden, versprechen die Entwickler erneut den Zugriff auf Geheimpisten – wie viele und welcher Art sie sein werden, bleibt vorläufig ein Geheimnis. Aber die Flagge soll sich für uns ja schon in den kommenden Wochen zur offiziellen Testfahrt senken, dann werden wir es herausfinden. Was wir bereits wissen, ist, daß die ohnehin schon phantastische Grafik nochmals schöner wird: Bei gesteigertem Tempo und detaillierten Fahrzeugen trifft man nun auch auf Lensflares, Staubwolken und ähnliche Effekte. Auch die Hintergründe bauen sich nicht mehr gar so abrupt auf, der berüchtigte Pop-up-Effekt wurde also auf ein erträgliches Maß reduziert. Dennoch sollen die Hardwareanforderungen nicht steigen. Unsere bisherigen Erfahrungen hierzu: Unter Direct3D traten zwar noch vereinzelte Grafikfehler auf, doch die will man bis zur Endversion ausgemerzt haben. Und mit einer 3Dfx-Karte konnten wir dank Texturen im Weichspülgang schon jetzt Rennerlebnisse aus acht Kamerawinkeln genießen, die einer TV-Übertragung optisch kaum nachstehen. Am Ende sollen jedenfalls die Chipsätze 3Dfx Voodoo, Rendition Verité und ATI Rage direkt unterstützt werden.

Trotz harter Konkurrenz im Genre könnte sich Formel 1 '97 mit seiner tadellosen Technik, den stimmigen Detailverbesserungen und den zwei grundverschiedenen Spielmodi nebst Multiplayer-Unterstützung also durchaus auf einem der vorderen Plätze wiederfinden. Mal sehen, ob es sogar für einen neuen Digi-Weltmeister reicht. (mm)





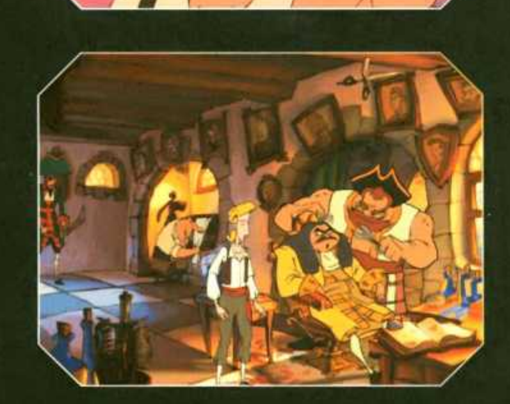
Während die Grafik unter Direct3D (oben) auf Playstation-Niveau bleibt, gibt es mit einer Voodoo-Karte (unten) mehr Details bei weniger groben Pixeln

Highlights der 97er Edition

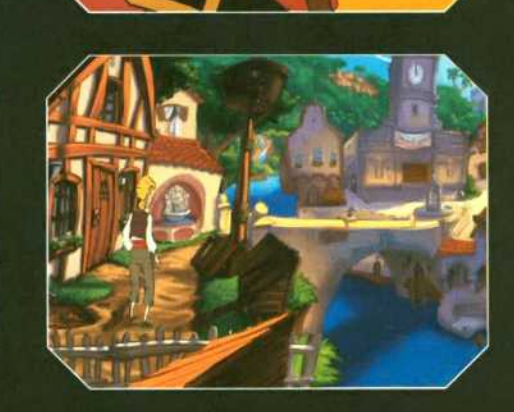
- aktuelle Daten der Saison 97
- stärkere Differenzierung zwischen Arcade- und Simulationsmodus
- verbesserte KI der Computerpiloten
- mehr Grafiktempo und -details
- 8 Grafikperspektiven, 3 davon neu
- spektakulärere Fahrzeugausfälle und Flaggensystem
- wechselnde Witterung
- zwei Kommentatoren plus Boxenfunk
- editierbare Fahrernamen



THE CURSE OF MONKEY ISLAND™








PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%


PowerPlay, 87%

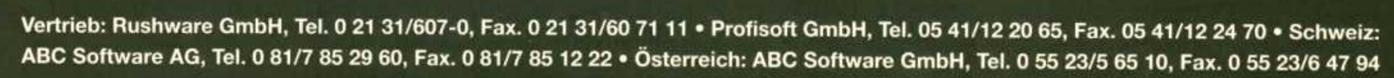


PC Power, 90%



GameStar, 92%





Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94






Schick düsteres Rendering mit vielen Lichteffekten verspricht packende Endzeit-Atmosphäre am PC

Für die Umsetzung des populären Konsoleros war Eidos die übliche Pressemappe nicht genug. Ergo verfrachtete man kurzerhand Vertreter der wichtigsten Spielemagazine in einen Flieger nach Los Angeles, um die Fortschritte an Square Softs Mega-Rolli von der Playstation vor Ort zu präsentieren.

Held der Geschichte wird auch am PC noch der jugendliche Söldner Cloud Strife sein. Er wird von der Widerstandsgruppe „Avalanche" angeworben, um Sabotageakte gegen den Energiekonzern „Shinra" zu verüben – immerhin will der Multi den gesamten Planeten seiner Lebenskraft berauben.
Tatkräftige Unterstützung erhält man durch die absonderlichsten Verbündeten: Ein zierliches Blumenmädchen ist ebenso mit von der Partie wie ein löwenähnliches Versuchskaninchen oder eine Katze auf einem ferngelenkten Stofftier. Doch bald schon zeigt sich, daß der verhaßte Konzern keineswegs der einzige Konkurrent im sich anbahnenden Machtpoker ist. Als weitaus gefährlicher entpuppt sich nämlich ein totgeglaubter Waffenbruder Clouds, der in James-Bond-Manier die ganze Welt vernichten will.
Angesiedelt ist die Story in einem typischen Manga-Szenario, wo Magie, Monster und High-Tech nebeneinander existieren. Das schafft Raum für Mythen und Fabelwesen einerseits, während andererseits wissenschaftliche Experimente (ist Cloud in Wahrheit ein Klon?) für immer neue Überraschungen und Handlungsstränge sorgen. Allerdings sind etliche dieser Sub-

Die Entstehung einer Rollenspiel-Legende

Square Software hat sich im Konsolenbereich als Schöpfer beliebter Rollenspielreihen einen Namen gemacht: **Final Fantasy, Romancing Saga und Chrono Trigger** – allein von der FF-Serie wurden weltweit bislang über 15 Mio. Titel verkauft! Weil es sich dabei durchgehend um grafisch aufwendige Programme handelt, ist die Company der größte Abnehmer von SGi-Workstations in Japan. Jetzt soll der Erfolg auf den PC übertragen werden, wobei als nächstes Konvertierungen älterer „Final Fantasy"-Abenteuer im Lastenheft stehen.

Datum	
September 1983:	Gründung von Square als Softwareentwickler für Denyusha Ltd. in Yokohama
September 1986:	Trennung von Denyusha, Gründung von Square Ltd.
Dezember 1987:	Mit „Final Fantasy" hat man das erste Spiel für die NES-Konsole fertiggestellt
März 1989:	Gründung des US-Ablegers Square Soft, Inc. in Redmond/Washington
Juli 1991:	Mit „Final Fantasy 4" für das Super Nintendo geht es in das 16 Bit-Zeitalter
August 1995:	Mit Square LA, Inc. (heute Square USA, Inc.) entsteht eine weitere US-Firmenabteilung in Marina del Rey
Juli 1996:	Umzug von Square Soft nach Costa Mesa, Kalifornien
August 1996:	mit „Tobal No.1" erscheint das erste 32 Bit-Game für die Playstation
Januar 1997:	„Final Fantasy 7" wird für die Playstation veröffentlicht und verkauft sich am ersten Wochenende über 2.000.000mal
Mai 1997:	Gründung der Entwicklungsstudios auf Honolulu, Hawaii


Das Gebäude von Square Soft in Costa Mesa




Cloud und seine teils abstrusen Mitstreiter:
Barret
Aerith



Gerade bei den Fights sorgt eine optional dynamische Kameraführung für Dramatik

Das Chocoborennen ist nur eine von vielen Geschicklichkeitseinlagen

plots gut im Spiel versteckt – genau wie viele wichtige Gegenstände und Waffen. Um in deren Besitz zu gelangen, müssen häufig erst Renn-, Strategie- oder Geschicklichkeitseinlagen gemeistert werden.
Überhaupt macht hier das facettenreiche Gameplay den Erfolg: Zur Bekämpfung der unzähligen Gegner stehen mehrere hundert Spruch- und Beschwörungszauber sowie etliche Fähigkeiten bereit. Zum Einsatz kommen sie in einer Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf. Dieses ATB („Active Time Battle") genannte System läßt sich übrigens genau wie die Kampfgeschwindigkeit der eigenen Spielerfahrung anpassen und ist somit auch für Anfänger bestens geeignet. Neuerungen darf man somit am ehesten von der Technik erhoffen, zumal die PC-Grafik für 3D-Beschleuniger kräftig aufgebohrt wird. Diesbezüglich müssen wir Sie aber auf den zweiten Teil unseres ausführlichen Previews im nächsten Heft vertrösten, da die Entwickler bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch nicht ganz so weit waren. (mz)

Fantasy zwischen Magie und High-Tech







Beschwörungszauber sind stets eine Augenweide

Jede Änderung wäre unklug!

?: *Wird es nennenswerte Unterschiede zur Playstation-Version geben?*
RF: *Nein, die Verbesserungen beschränken sich auf Kleinigkeiten wie eine leicht vereinfachte Steuerung sowie eine komplett neue deutsche Übersetzung. Es wäre unklug, ein derart ausgefeiltes Spiel inhaltlich verändern zu wollen!*
?: *Woran arbeiten die acht Programmierer hier dann so fieberhaft?*
RF: *Nun, vor allem die Grafik ist sehr aufwendig. Schließlich müssen neben den zahlreichen Effekten (bis zu 10.000 Polygone pro Frame) auch mehrere hundert Monster vollkommen neu berechnet werden. Anfang Mai sollte dann die erste testfähige Version vorliegen…*

Ein Gespräch mit Randall Fujimoto, Vizepräsident von Square Soft





Red XIII



Cait



Cid



Yuffie



Vincent



Weil die Monster unter dem Schwert gar so schön sterben, wurde dieses 3D-Gemetzel von Interplay/Treyarch auf Messen schon viel bestaunt. Ab Frühjahr darf dann auch Otto-Normal-Recke die Bestien gleich im Dutzend über die Klinge springen lassen.

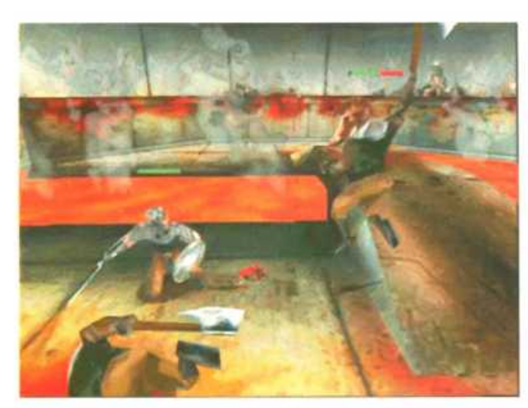


Über den mitgelieferten Editor kann der Held mit individuellen Bewegungsabläufen für das Spiel versehen werden

Ob dem Jugendschutz damit Genüge getan ist, bleibt abzuwarten, jedenfalls hat der hiesige Dungeonläufer zu Recht miese Laune: Im AVI-Renderintro wird die Freundin des Helden von Schergen der Unterwelt entführt. Der rächt sich dann sieben umfangreiche SVGA-Abschnitte lang, indem er in Lavahöhlen, Bergwerksstollen oder dem Dschungel reihenweise Monster plättet.
Dazwischen sind auch verborgene Schalter zu betätigen, Türen zu entriegeln etc..
Im Gegensatz zum Genreprimus „Tomb Raider" stehen hier eindeutig die Kämpfe im Vordergrund. Immerhin 20 unterschiedliche Kreaturen gilt es zu beharken, darunter Zwerge, schweineköpfige Krieger, Schlangen, Skelette und Drachen.
Die Biester gehen dem Hauptdarsteller mit Schwertern, Äxten oder Holzkeulen ans Kettenhemd. Verfolgen läßt sich das muntere Treiben à la Lara Croft aus sicherer Entfernung hinter dem Helden. Die quasi schwebende Kamera darf dabei sogar zu Spionagezwecken vorausgeschickt werden. Und ein Blick über die Waffenhand hinweg ist alternativ ebenfalls geplant. Weicheier sollten sich ob der gebotenen Übersicht aber nicht zu früh freuen, denn die Steuerung wird selbst altgediente Haudegen auf eine harte Probe stellen: Allein für den Kampf sind schon zwölf Tasten vorgesehen, weitere zehn für das Laufen, Springen, Ducken, Zur-Seite-ausweichen ect.. Jedoch wird man auch die Maus, ein Pad oder den Joystick zum Einsatz bringen dürfen.
Die an Blut und abgetrennten Körperteilen nicht arme Grafik wird zu hundert Prozent aus texturierten und teilweise animierten 3D-Objekten bestehen. In den düsteren Gewölben sollen Wasserfälle rauschen und Lavaströme brodeln, während ein eigens entwickelter Animationseditor Freund und Feind realistisch Beine macht. Das feine Tool soll gleich im Lieferumfang enthalten sein, damit der Spieler eigene Bewegungsabläufe festlegen und abspeichern kann – so erhält er dann einen Recken mit individuellem Repertoire an (Schwert-)Attacken.

Wetzt die Schwerter, bald rollen Köpfe!

Zum guten Schluß noch frohe Kunde für im Netz verstrickte Säbelraßler: Wenn wir das Spiel in einer der nächsten Ausgaben testen, dann auch für Multiplayer. Ihnen verspricht der Hersteller unter Win 95 nämlich die Möglichkeit, zu viert gegeneinander anzutreten – wahlweise als Held, Heldin, Kampfzwerg, Ork oder eines von drei weiteren Ungeheuern. (rf)



Zum Leidwesen aller Jugendschützer wird man gezielt einzelne Körperteile mit dem Schwert amputieren können





Vorsicht, Falle: Die Abschnitte sind mit tödlichen Pendeln, tiefen Gruben und glühender Lava förmlich gespickt



Gruppentherapie für Solisten: Die Monster greifen häufig im Rudel an



Forsaken

Während die Fans schon den Laser vorglühen, schleift das Entwicklerteam in London noch die letzten Kanten von Acclaims neuem 3D-Shooter ab – schließlich will man den Kultstatus eines „Descent" erreichen.



Action mit Bild im Bild: Links oben peilt die Raketenkamera ihr Opfer an, rechts davon liegt der Rückspiegel

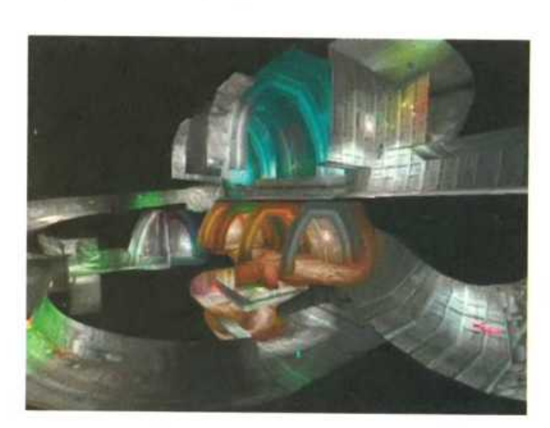
Seit der ersten Erwähnung in der Ausgabe 7/97 und dem Demo des vergangenen Monats hat sich viel getan. So kündet nun ein schmuckes Intro vom Schicksal der zukünftigen Menschheit, die sich gegen amoklaufende Maschinenwesen zur Wehr setzt. Dazu klemmt sich der Spieler in den Sattel eines von 16 futuristischen Hoverbikes, begibt sich in rundum befliegbare 3D-Tunnels und lasert alles nieder, was im Weg steht.

Im Unterschied zum stilbildenden „Descent" wird sich das hiesige Kanonenfutter nicht bloß im Luftraum bewegen, sondern auch an den Wänden, Decken und Böden der 16 komplexen Schächte. Die cleveren Angriffsstrategien von Tanks, U-Booten, Skorpion-Mechs und Endgegnern im Maxi-Format sollen das Geschick des Spielers auf immer neue Proben stellen. Auch an Abwechslung dürfte es nicht mangeln, denn die Missionen werden interessant. Da gilt es etwa, einen Ventilator zu reparieren und über den Sog in den benachbarten Schacht zu gelangen. Oder es verbirgt sich hinter einem U-Bahn-Wrack ein wichtiger Schalter, weshalb der Zug irgendwie gestartet werden muß.

Findige Flieger werden auf rund 40 umschaltbare Waffen (verschiedenste Minen und Raketen, Begleitsatelliten, Mega-Laser, aufladbare Superprojektile etc.), Energieriegel, Unsichtbarkeitsschilde und weitere Gimmicks stoßen. Gerade im Multiplayer-Modus soll der Fundus für Spaß am Gas garantieren. Da treffen sich dann maximal zwölf Konkurrenten in zehn separaten Arenen zu Deathmatch, Capture-the-Flag oder einer witzigen Hasenjagd, bei der das Opfer schnellstmöglich eine magnetische Zeitbombe loswerden muß. Mit einer intuitiv beherrschbaren Steuerung, mitreißenden Drum & Bass-Klängen von „The Swarm" und markigen Kommentaren der 16 Charaktere dürfen aber auch Solisten rechnen. Noch mehr vielleicht mit Spitzengrafik, denn via Direct3D wird das Programm die Power aktueller 3D-Beschleuniger nutzen: Bunte Lichtquellen leuchten die Umgebung aus, Gewässer sind blendend animiert, es gibt transparente Abgasstrahlen der Vehikel und Projektile sowie die womöglich spektakulärsten Explosionen im Genre. Der wahre Knaller aber ist, daß selbst bei höchstem Feindaufkommen noch ein P133 genügen soll, um rasant-ruckfreies Zooming zu ermöglichen.

Die spektakulärsten Explosionen, seit es Ballerspiele gibt

Wie es diesbezüglich auf Rechnern ohne 3D-Karte aussieht, war bei unserem Besuch in London leider noch ebensowenig zu klären wie die Frage nach dem Automapping. Aber Forsaken soll ja bereits zur nächsten Ausgabe testreif sein.(rl)



Die Ballertunnels werden linear aufeinander aufbauen



Rund vier Dutzend fliegende, mobile und stationäre Gegnereinheiten werden ebenso vielen Waffensystemen gegenüberstehen



Bis zu 16 Multiplayer werden sich in zehn separaten Arenen bekriegen dürfen



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%

PC
PLAYER

PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

MACHINES

Hier geht es um stahlharte Echtzeitstrategie: Bei Acclaim und der Charybdis Ltd. werden gerade Roboter zusammengeschweißt, die in einer fernen Zukunft auf noch ferneren 3D-Planeten spannende Kriege vom Zaun brechen sollen.



Neben Iso- und Ego-Perspektive kann eine freie Kamerasicht gewählt werden

Geht es nach den Geschichte(n)schreibern des Herstellers, wird sich die Menschheit allenfalls technologisch weiterentwickeln. Und auch das nicht lange, denn den dritten Weltkrieg werden bloß die zur Kolonisierung der Sterne konstruierten Roboter überleben. Als diesen dann eines Tages der Siedlungsraum knapp wird, beginnen vier ihrer Anführer, die sogenannten Controller, sich untereinander an die Stahlgurgeln zu gehen – im Frühsommer soll es bereits so weit sein.

Ob in einem Einzelszenario oder der großen Kampagne, die Gefechte werden auf in Echtzeit berechneten Polygonschlachtfeldern ausgetragen. Hier darf man seine Einheiten aber nicht nur in der Botanik plazieren, sondern auch in Gebäuden verbergen. Für noch weniger freie Sicht sollen üble Wetterverhältnisse mit Sand-, Staub- und Schneestürmen sorgen. Auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht wird auf jedem Planeten anders verlaufen. Da hätten wir etwa einen mit erdähnlicher Oberfläche, also jeder Menge Wasser. Das feuchte Element bietet dann nicht bloß einen schick animierten Anblick, sondern in seiner Funktion als Hindernis auch taktische Möglichkeiten satt. Denn immerhin werden dem Spieler bis zu 18 Einheiten und neun Gebäude mit je drei bis fünf Ausbaustufen sowie 25 Waffensysteme wie Flammenwerfer, Plasmagewehre, Virenabschußanlagen und orbitale Ionenkanonen zur Verfügung stehen.

Können Roboter schwimmen?

Wer weiter nach neuen Waffentechnologien forscht, wird darüber hinaus besonders exotische Massenvernichter finden. Wer seine Mittel indessen in Softwarelabors steckt, soll dagegen eine bessere KI für seine Truppen erhalten. Diese wird praktischerweise gleich in „Gehirnen" geliefert, die nur noch in beliebige Blechmänner eingepflanzt werden müssen. So entstehen u.a. besonders clevere Spionageeinheiten, die Minen in feindlichen Häusern verstecken, Wissen stehlen oder Informationen über die Stärke des Gegners besorgen können. Es wird aber freilich auch möglich sein, Bewegung, Waffen und Zielvorrichtung jedes Mechkriegers von Hand zu steuern.

Das Kampfgeschehen wird sich wahlweise aus isometrischer Sicht, einer frei wählbaren Kameraperspektive oder durch die Augen eines der eigenen Robots betrachten lassen. Und das im Netzwerk auch von bis zu vier Spielern, die dann gegeneinander antreten. Man darf also gespannt sein, ob es den titelgebenden Maschinen gelingt, neue Akzente im mittlerweile auch schon wieder recht alten Genre der Echtzeitstrategie zu setzen. (js)



Polygonale Echtzeitstrategie um Berge, Bohrtürme und Boliden



Nichts ist unmöglich: Kampfkolosse auf Ketten oder Beinen

Diesen Planeten haben sich ursprünglich wohl Amis heimisch gemacht...

KKND 2

Exakt vor einem Jahr wollten Electronic Arts und Beam Software mit der Gemeinschaftsproduktion „Krush, Kill'N Destroy" ein Stück vom großen Kuchen der Echtzeitstrategie. Der Nachfolger soll nun nicht mehr ganz so sehr nach „Command & Conquer" schmecken.

40 Jahre sind seit dem Krieg im Vorgänger vergangen, und es hat sich einiges getan: Die „Evolvers", jene degenerierte Mischrasse aus Mensch und Tier, haben ihr neues Motto „Zurück zur Natur" so weit umgesetzt, daß es unter ihnen nur noch Krieger und Viecher gibt – Fahrzeuge sind tabu. Die „Survivors" sind dagegen nach wie vor in jeder Hinsicht humanoid, doch greift mit den Robotern der „Serie 9" jetzt eine dritte Partei in den Konflikt ein. Dabei erweisen sich auch und gerade die Blechköpfe als wahre Naturburschen mit nichts als dem Schutz der Erde im grünen Silikonhirn.

Alle drei Armeen werden ab der Jahresmitte auch über Amphibien- und Lufteinheiten verfügen. Im Distanzkampf soll die Artillerie das Sagen haben, während mobile Instandsetzer an der Front Reparaturen vornehmen und Konstrukteure überall neue Gebäude ins Gelände pflastern. Dabei werden Mauern und Zäune die Lager, Energiequellen und das wertvolle Öl schützen.

Neben derlei inhaltlichem Fortschritt ist mit Unterstützung für 3Dfx-Grafikturbos sowie detaillierteren Karten zu rechnen. Unter dem Strich also mit einer aufgebohrten Neuauflage.



Neue Iso-Karten im neuen Look: Hütten und High-Tech-Häuser nebeneinander



Die 3D-Explosionen der Laserwaffen sind bereits jetzt ein grafischer Leckerbissen

MAYDAY

Noch mehr futuristische Echtzeitstrategie verspricht Media Publishing bereits für den März: Auch hier bestimmen drei Machtblöcke das Geschehen – von denen jeder nichts anderes im Sinn hat, als die Konkurrenz ein für allemal vom Angesicht der Erde zu tilgen.

Um die Welt des Jahres 2051 zu befrieden, wird der Stratege zumindest einen P133 mit 16 MB RAM benötigen. In 256 Farben und mit bis zu 1024 x 768 Pixeln warten dann 39 Missionen. Dabei werden in sechs Fabriktypen gut 80 Einheiten (Bodentruppen, Artillerie, Helis, Schiffe etc.) entstehen, genau wie Panzersperren, die nur Spezialfahrzeuge räumen können. Waffen wird es vom Standard-MG über Plasmakanonen und Raketen bis hin zum Laser geben. Zudem sollen Sonarstrahler für Lähmung und Manipulatoren für Überläufer sorgen. Nicht minder mondän wird das Recycling von Wracks zu Geld und der „Krieg der Sterne" à la SDI.

Gebirgige Iso-Landschaften mit wechselnden Bodenbelägen (Sand, Gras, Schnee, Straße) beeinflussen die Bewegung der Einheiten, während die Sicht des Spielers vom Gelände und von Kriegsnebel beeinträchtigt wird. Dafür will man ihn mit Hotkeys für alle Angriffsarten, Fahrzeugmarkierung und Waypoints versorgen – den Rest besorgen Iconklicks und Zugrahmen.

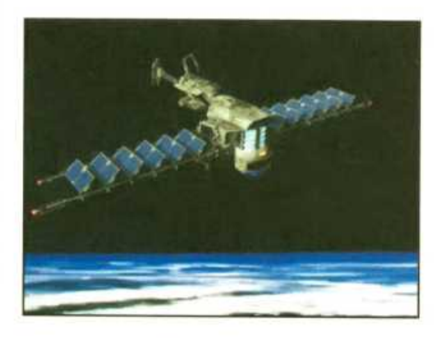
Weil schließlich auch an ein Erfahrungssystem zwecks Verbesserung der Truppenwerte und zehn Extrakarten für bis zu vier Multiplayer gedacht wird, dürfen Schlachtenbummler auch nach diesem Titel die Augen offen halten. (js)



Kriegsnebel, „True-Line-of-Sight" sowie verschiedenste Gebäude im hügeligen Iso-Terrain sollen für ausgefuchste Echtzeitschlachten sorgen









Einheitenvielfalt: Mine, Miniheli, Satellit und Raketenpanzer



Zu Besuch bei Rage Software

Daß die phänomenalen Lichteffekte ihres Space-Shooters „Darklight Conflict" nur ein Vorgeschmack waren, zeigten die Liverpooler bereits mit der ECTS-Präsentation von „Incoming". Wir durften jetzt die erste spielbare Version des Action-Hammers vor Ort unter die Lupe nehmen.



Die zugegeben etwas dünne Vorgeschichte vom Angriff böser Aliens auf die friedliebende Menschheit liefert immerhin genug Stoff für rund 60 Missionen. Da diese sich auf sechs Kampagnen und ein Bonusszenario verteilen, werden die Widerlinge zunächst überall auf dem Globus zurückgeschlagen, bevor man ihre Mondbasis erobern und sie schließlich auf ihren Heimatplaneten verfolgen darf. Der weitgehend lineare Spielverlauf versetzt den PC-Piloten dabei in die Cockpits der unterschiedlichsten Vehikel: Von Hubschraubern, Senkrechtstartern und Jagdbombern über Panzer bis hin zu Hovercrafts stehen 15 grundverschiedene Einheiten zur Verfügung, darunter auch stationäre Geschütztürme. Erfolgreichen Erdverteidigern erschließen sich zudem zwei versteckte Gefährte sowie besonders durchschlagende Geheimwaffen.



Nicht einmal Kap Canaveral ist vor Aliens sicher

Voll in Rage

VERGANGENHEIT MIT ZUKUNFT

Rage Software Plc wurde im Januar 1992 vom derzeitigen Group Managing Director Paul Finnegan gegründet. Das Erstlingswerk, ein 3D-Fußballspiel namens „Striker", fand weltweit über eine Million Käufer. Es folgten zahlreiche **Auftragsarbeiten für namhafte Unternehmen wie U.S. Gold, GT Interactive und Electronic Arts**. Mittlerweile beschäftigt das Liverpooler Softwarehaus mit Zweigstellen in London und Birmingham rund **110 Angestellte**, darunter auch eine eigene Marketing- und Presseabteilung. Aus diesem Grund werden die fertigen Spiele künftig auch in Eigenregie vermarktet. Um die deutschen Vertriebsrechte für „Incoming" streiten sich derzeit aber noch Bomico und CDV.



Das Incoming-Programmierteam: Ian Moran (Lead Programmer), Alan Webb (Programmer), Scott Johnson (Head of Design), Roy Bannon (Programmer) und Neil Critchlow (PR-Manager) von links nach rechts

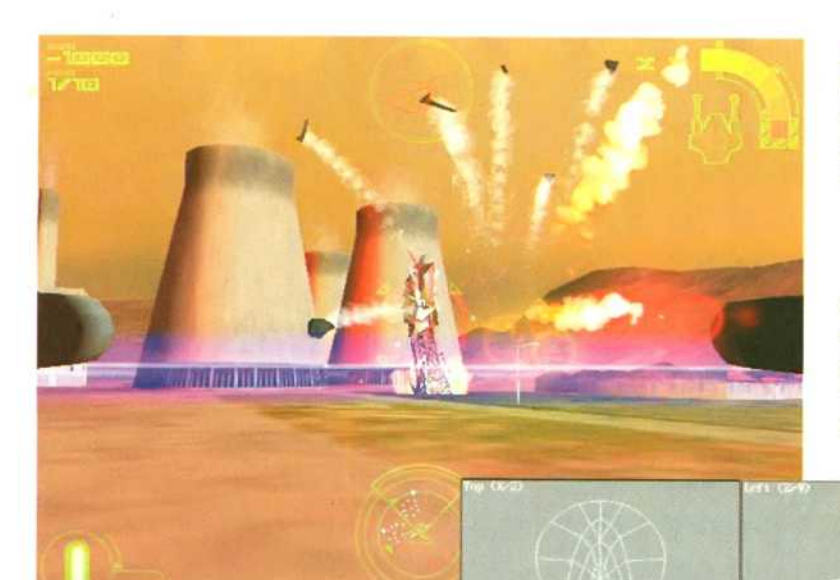
(IN-)COMING SOON: ANSTEHENDE TITEL

Momentan wird in den vier englischen Entwicklungsstudios an neun Projekten für verschiedene Plattformen gearbeitet: Neben einer systemübergreifenden **Neuauflage von Striker** wäre an erster Stelle **War of the Worlds** (Preview: Ausgabe 2/98) zu nennen, das in Zusammenarbeit mit GT Interactive entsteht. Für den PC sind weiterhin das am Klassiker „Speedball" orientierte SF-Sportspiel **Deadball Zone** sowie der Incoming-Nachfolger **Hostile Waters** geplant. Für nächstes Jahr stehen dann noch ein Rennspiel sowie ein Strategie-Titel an.





Voraussichtlich ab Herbst auf Ihrem PC: Deadball Zone



Für Geschütztürme empfiehlt sich die sensible Maussteuerung

Die Bildschirmobjekte setzen sich aus 150 bis 1.000 Polygonen zusammen

Ist der Gegnerschar trotzdem nicht beizukommen, lassen sich befreundete Einheiten in Echtzeit dirigieren, was eine strategische Note ins Spiel bringen soll. Sind die Außerirdischen dann letztlich doch verjagt, geht die Materialschlacht für bis zu acht Menschen dank verschiedener Multiplayer-Optionen (Deathmatch, Teams oder alle gegen den Computer) im Netzwerk weiter. Natürlich wird an eine (Null-)Modemverbindung ebenfalls gedacht, zudem darf man sich am Splitscreen bekriegen.

Daß auch und gerade das Auge nicht zu kurz kommen wird, das belegen schon die Screenshots auf diesen Seiten. Was sich hier allerdings nicht zeigen läßt, ist die ungeheure Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Zusammen mit den atemberaubenden Licht- und Transparenzeffekten ergibt sich daraus ein Grafikschmaus, der am PC bislang seinesgleichen sucht. Futuristische Audiotracks (je nach Spielsituation wird auf hektische Drum'n'Bass-Varianten umgeschaltet) und 3D-Soundeffekte runden die perfekte Präsentation ab. Tatsächlich war man bei Rage mit den Grafik- und Soundroutinen so zufrieden, daß alle Zwischensequenzen in Echtzeit berechnet werden – allenfalls für Intro und Abspann will man noch Renderfilme produzieren.

Die beste Nachricht wie immer zum Schluß: Wenn das Programmierteam nicht im letzten Moment von Aliens entführt wird, sollte sich bereits in unserer Mai-Ausgabe ein Test dieses fulminanten Actionspektakels finden! (mz)



Auf dem Mond geht es erstmals in die Offensive

Jedes Gefährt verfügt über einen Vorrat an wirkungsvollen Lenkwaffen

„Wir reizen jede 3D-Karte bis an ihre Grenzen aus!"



Ein Gespräch mit Chefdesigner Scott Johnson

?: *Warum lange diskutieren, wenn man den Macher selbst fragen kann: Wird Incoming nun ein Shoot'em-up oder eine Simulation?*

SJ: *Nun, das wird zum Teil dem Spieler überlassen bleiben. In der Endversion werden die verschiedenen Schwierigkeitsgrade die Realitätsnähe bestimmen, außerdem existieren einige der gebotenen Vehikel wie Harrier, Comanche oder F-18 ja auch in Wirklichkeit. Durch die vereinfachte Flugphysik und sein rasantes Gameplay fällt das Spiel prinzipiell jedoch in die Kategorie Action.*

?: *Apropos Action – auf dem Bildschirm ist ja wirklich die Hölle los! Wie lange dauerte es, bis die Grafikengine für dieses Feuerwerk gerüstet war?*

SJ: *Der Grundstein wurde vor einem Dreivierteljahr gelegt, als Intel uns bat, zu Demonstrationszwecken einen Trailer auf Basis der Engine von „Darklight Conflict" zusammenzustellen. Als wir die Chiphersteller zusätzlich mit den ersten Incoming-Routinen überraschten, waren sie derart begeistert, daß wir beschlossen, ein komplettes Spiel daraus zu entwickeln. Derzeit arbeiten wir noch am Design der letzten beiden Welten, danach wird nur noch am Missionsaufbau gefeilt.*

?: *Alles Schöne hat bekanntlich seinen Preis. Wie steht es also mit den Systemvoraussetzungen für Incoming?*

SJ: *Gut, ohne 3D-Beschleuniger braucht man erst gar nicht an den Start zu gehen, dafür reizen wir aber jede Karte bis an ihre Grenzen aus. Das gilt insbesondere für Voodoo 2-Boards: Da wir als eines der ersten Softwarehäuser überhaupt in den Besitz eines Entwickler-Chipsatzes gelangten, konnten wir den brandneuen 3Dfx-Turbo speziell unterstützen. So wird die Voodoo 2-Version über zusätzliches MIP-Mapping verfügen und gerade im Splitscreenmodus bei bis zu 20.000 Polygonen am Bildschirm zur Hochform auflaufen!*

Für jeden das



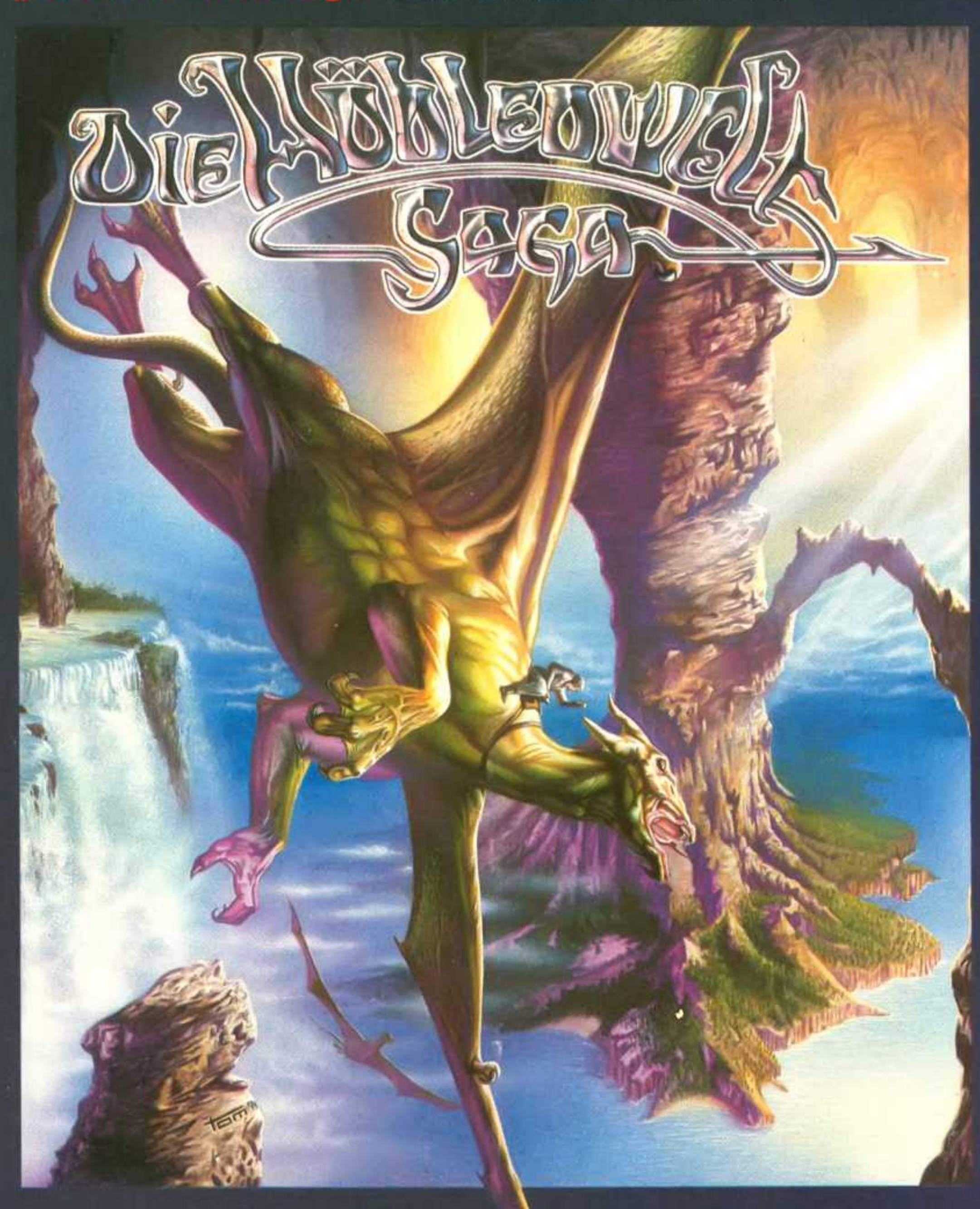
ABO PLUS

Für Abstauber...

...denen jeden Monat ein oder mehr Originalgames sowie die aktuellsten Demos auf den Begleit-CDs immer noch nicht genug sind, hätten wir folgendes Angebot: Wer sich jetzt dafür entscheidet, ein Jahr lang die neuesten Tests, Specials und Lösungshilfen direkt aus dem Briefkasten zu beziehen, erhält den Joker nicht nur portofrei, verbilligt (für 87,–* DM statt der kiosküblichen 102,– Mark), beschleunigt und in umweltschonender Klarsichthülle, sondern obendrein noch das deutsche Grafikadventure „Die Höhlenwelt Saga" von Software 2000 dazu!







s richtige Abo

SCHNUPPER-ABO

Für Preisbewußte...

...die nicht gerne die Katze im Sack kaufen, empfiehlt sich unser Schnupperabo: **Die nächsten drei Ausgaben für nur 10,– DM** gibt es da, komplett mit Vollversionen und Demos auf den CD-ROMs sowie über 400 Seiten voller Tests, News, Previews, Specials und Lösungshilfen. Auch die portofreie und beschleunigte Lieferung in Klarsichthülle direkt an die Haustüre gehört zu diesem Angebot. Sie können die Abo-Vorzüge also kennenlernen und sparen dabei 60 Prozent gegenüber dem Normalpreis von 25,50 DM!



Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

oder

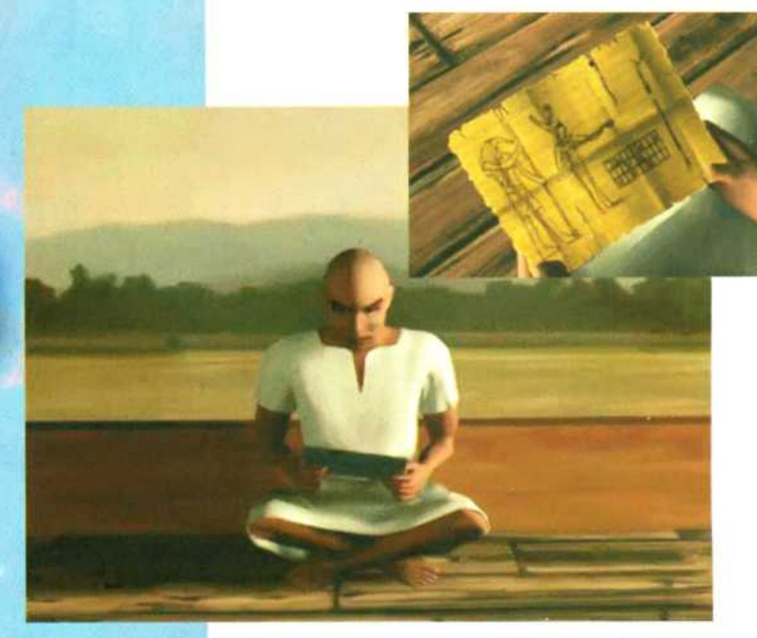
*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM

Bedingungen siehe Impressum



DAS GRAB DES PHARAO

Kaum waren die französischen Designer von Cryo aus „Atlantis" zurückgekehrt, schon hat sie der deutsche Spielegigant Ravensburger in das antike Ägypten geschickt. Von dort brachten sie ein wunderschönes Render-Abenteuer mit, dessen Verwandtschaft mit dem Sagenkontinent nicht zu leugnen ist.



Als Sohn eines vermeintlichen Grabschänders bleiben dem Spieler drei Tage Zeit für Detektivarbeit, ehe Papi zu Krokodilfutter verarbeitet wird. Das Papyros in Ramoses Händen spielt dabei eine Schlüsselrolle

Neue Intrigen im alten Ägypten

Wir schreiben das Jahr 1156 vor Christus. In 31 Jahren gerechter Herrschaft hat Pharao Rames III Ägypten Wohlstand und Zufriedenheit beschert. Freilich kann nicht jedermann zufrieden sein: Der königliche Chefarchivar Meryimen beispielsweise schmort wegen angeblicher Plünderung eines Herrschaftsgrabes im Kerker. Mit dem damit einhergehenden Verlust von Ehre und Job zu leben, dürfte schwer genug sein – mit den Nil-Krokodilen, denen er in drei Tagen zum Fraß vorgeworfen wird, wohl unmöglich. Alle Hoffnungen ruhen nun auf Sohn Ramose, dem ein anonymer Informant ein Papyros mit Andeutungen über ein Komplott auf höchster Ebene in die Hände gespielt hat. Weil mit vagen Vermutungen allein beim Pharao aber weder Blumentopf noch Freispruch zu gewinnen sind, macht sich Ramose selbst auf die Suche nach den wahren Tätern.

Ein integriertes Online-Lexikon klärt Fragen zu Land und Leuten



Das häßlich orange Einblend-Inventar ermöglicht eingehendere Untersuchungen der Fundstücke

Mythos, Kult und Vorgänger: Atlantis

Irgendwann vor 9.000 bis 13.000 Jahren versank Atlantis angeblich im Salzwasser. Vor einem Dreivierteljahr hob Cryo den Kontinent wieder aus dem Meer und entführte den Spieler in das von Außerirdischen erbaute Inselreich. Schon damals ermöglichte die opulente Grafikengine den kompletten Rundumblick, wie Das Grab des Pharao überhaupt **eine Fortsetzung mit neuer Story** darstellt – von den Rätseln über die Actioneinlagen und Multiple-choice-Gespräche bis hin zu Rendering und Steuerung meint man, vor demselben Spiel (PCJ 8/97: 79 Prozent) zu sitzen.



Als Ägypten noch eine Insel war: Atlantis



Im stilvoll gerenderten Grab von Seth I verdichten sich die Hinweise auf ein Komplott, bei dessen Aufklärung der wandelbare Mauszeiger behilflich ist



Eine der Knobeleien: Welche der Gegenstände können dem mystischen Totenreich zugeordnet werden?



In den Multiple-choice-Verhören stellen die Gesprächspartner eine hölzerne Mimik zur Schau

Neue Helden in alten Gräbern

Die Fahndung nach Entlastungsmaterial führt durch vorgerenderte Örtlichkeiten in sechs Szenarien: die Ruhestätte von Seth I, ein Arbeiterdorf, die Werkstatt eines Einbalsamierers, ein thebisches Herrschaftshaus nebst Grab und den berühmten Hypostylentempel. Sobald die Maus dabei über einen interessanten Gegenstand oder einen begehbaren Weg rollt, gibt sie brav Zeichen. Auch das einblendbare (allerdings sehr häßlich orange gestaltete) Inventar erweist sich als praktisch, zumal die darin verwahrten Fundstücke jederzeit näher untersucht werden können.
Bis zur Entlarvung der Hintermänner sind aber auch gut und gerne 30 Charaktere in Multiple-choice-Verhören zu befragen. Dank Omni-Sync parlieren die Ägypter bei optionalen Untertiteln genauso lippensynchron in deutsch wie einst die Atlanter, stellen dabei aber auch eine ebenso hölzerne Mimik zur Schau: Bis auf die Mundpartien wirken die Wüstensöhne förmlich versteinert. Das ändert freilich nichts an der Tatsache, daß hier eine falsche Antwort ebenso zum sofortigen Tod führt wie ein unbedachter Schritt in den Grabbauten oder mangelndes Timing bei den eingestreuten Actionsequenzen.

Neue Technik für antiken Look

Die Präsentation ist in der Tat eine Neuauflage von „Atlantis": Wieder beleben bunte und detailliert gezeichnete Wandfresken die dank der tollen Grafikengine „Omni 3D" schrittweise begeh- und in fünffach variablem Tempo um volle 360 Grad drehbaren SVGA-Lokationen. Dazu gesellen sich erneut schöne Zwischensequenzen und wunderbar passende Klänge von Sitarmusik über murmelnde Menschenmassen bis hin zum klagenden Wüstenwind.
Aufgrund der engen Verwandtschaft teilt das Spiel aber nicht nur die Stärken, sondern auch die Schwächen des Vorgängers. Und die lagen im Rätseldesign: Bei den Objektmanipulationen abseits von kleinen Brettspielen etc. kommt man oft nur mit schierem Ausprobieren über die Runden. Weil die spannende Story ansonsten aber sehr stimmig über die sandige Bühne geht, steht einem Trip zu den Pyramiden nicht viel im Wege. Und Fans des Quasi-Vorgängers sollten sowieso buchen. (rf)

Ganz persönlich

...hat mir in Atlantis schon eine Prise Humor gefehlt, und auch der Pharao hätte gut daran getan, sich selbst nicht ganz so bierernst zu nehmen. Was aber hier wie dort fasziniert, ist der Detailreichtum, mit dem Cryo die alten Kulturen zu neuem Leben erweckt hat – diesbezüglich sei auch auf das mitgelieferte Online-Lexikon verwiesen. Weil die Präsentation zudem phantastisch, die Atmosphäre dicht, die Story packend und die Benutzerführung so komfortabel ist, nimmt man auch die eine oder andere Schwachstelle im Gameplay in Kauf.

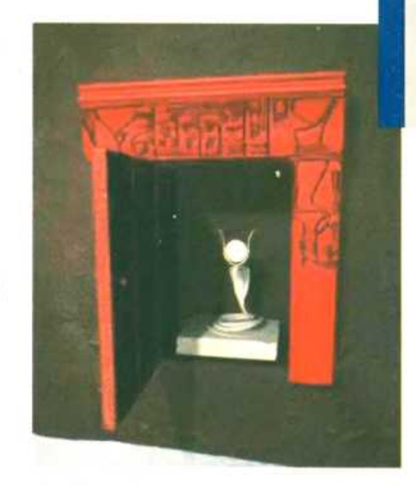


Jack

Kurze, aber schöne Renderfilme wie diese Beisetzungszeremonie treiben die Story voran



Wer diese Dame näher kennenlernen will, erlebt am nächsten Morgen eine böse Überraschung



Suchen, finden, anwenden: Unter der Götterstatue verbirgt sich eine Vase, die im weiteren Verlauf noch wichtig sein wird

Pro & Kontra



- opulente Rundumgrafik
- stimmungsvolle Soundbegleitung
- simple Handhabung
- gut recherchierte Story



- mitunter unlogische Rätsel
- hölzerne Mimik der Charaktere

Das Grab des Pharao
(Cryo/Ravensburger Interactive)

Atmosphärisches Renderabenteuer im Stil von „Atlantis"

GRAFIK	*89%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*75%*



77%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

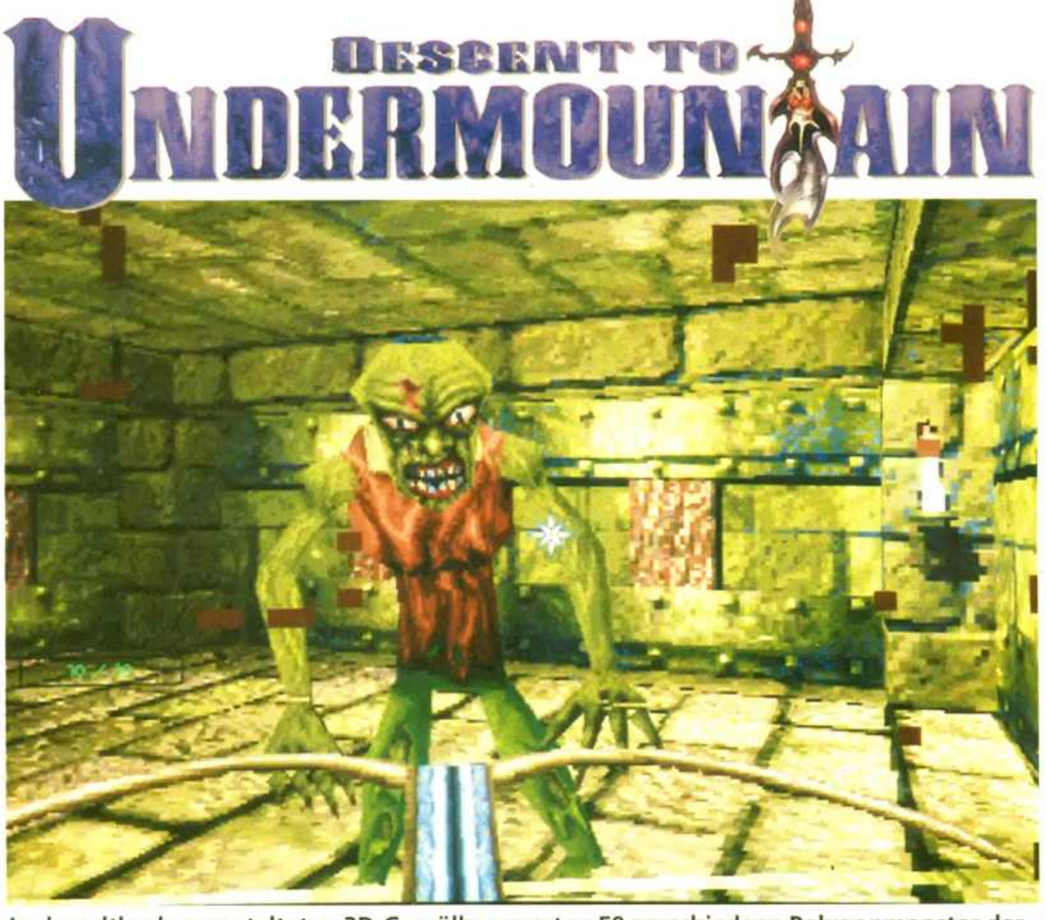
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (65.000 Farben)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cryo-interactive.fr

Original und Kopie

Nahezu alle Räume des Spieles wurden Vorbildern in real existierenden Ausgrabungsstätten nachempfunden.
Ein schönes Beispiel ist die originale Grabkammer von König Seth I links im Bild und das aufpolierte Digi-Double rechts daneben.

Descent to Undermountain

Ein AD&D-Rollenspiel im 3D-Stil von „Ultima Underworld", da schlägt das Herz des Abenteurers doch gleich ein paar Takte höher! Bis man sieht, was Interplay aus der Idee gemacht hat...



In den altbacken gestalteten 3D-Gewölben warten 50 verschiedene Polygonmonster darauf, ihrem Schlächter Gold oder Gegenstände zu vermachen

Ehe es einmal mehr in die „Forgotten Realms" geht, wird im typischen AD&D-Stil ein Held bzw. eine Heldin geklont: sechs Rassen (Mensch, Elf, Zwerg usw.) sowie vier Berufe (Dieb, Magier, Kleriker und Krieger) stehen zur Wahl, man kann einen Namen und allerlei Punkte für diverse Charakterwerte vergeben. Ist auch ein Konterfei angewählt, spricht das frischgebackene Alter ego beim Chefmagier der Stadt Waterdeep vor, der nach und nach alle 25 Missionen in englischer Sprachausgabe erläutert.

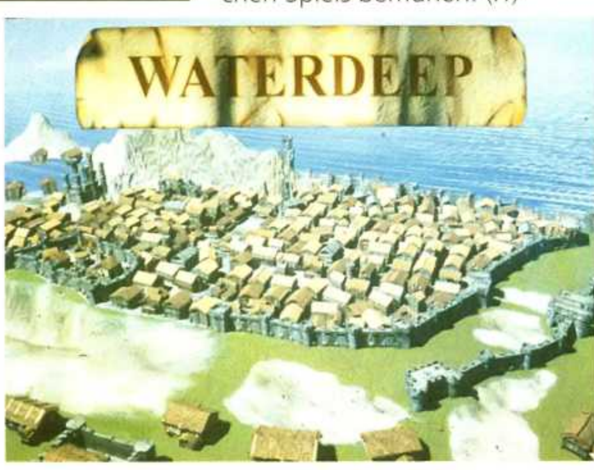
Die Aufträge führen den Spieler in die weitläufigen Katakomben unter der Stadt, wo aufmüpfige Kobolde und marodierende Skelette eliminiert oder ein Oberbösewicht verscheucht werden müssen. Wer es sich finanziell leisten kann, macht vorher noch einen Abstecher auf den Marktplatz und erwirbt Waffen, Munition, Rüstungen oder einen von 40 Zaubersprüchen – nur, um dann im Keller vom nackten Grauen gepackt zu werden: Derart grobpixelige und häßliche Polygongewölbe hat man schon lange nicht mehr gesehen! Obwohl die gleiche Engine wie beim Kultknaller „Descent" zum Einsatz kommt, ruckelt die blasse Grafik selbst auf einem P166, 3D-Karten werden erst gar nicht unterstützt. Den Vollbildmodus sollten daher nur eingeschworene Masochisten versuchen.

Wortwörtlich: ein Abstieg für AD&D-Fans

Das ist um so tragischer, als Musik und Effekte durchaus stimmungsvoll geraten wären. Auch die Steuerung via Stick, Maus, Pad oder Tastatur klappt gut. Und das Gameplay um Kämpfe, Schalter- sowie Schlüsselknobeleien und Multiple-choice-Schwätzchen hätte erst recht eine bessere Präsentation verdient. So aber braucht sich Interplay wohl erst gar nicht um eine Lokalisierung des vorläufig nur als Import erhältlichen Spiels bemühen. (rf)



Die Heldenschmiede: Zwei Geschlechter, sechs Rassen, vier Berufe und diverse Fähigkeiten stehen zur Wahl



Im Städtchen Waterdeep ist nicht viel los, außer dem Marktplatz, einigen Kellereingängen und dem Schwarzen Turm können überirdisch kaum Lokationen besucht werden

Pro & Kontra



- schöner Charaktergenerator
- stimmige Atmosphäre
- durchdachte Steuerung



- extrem schwache 3D-Grafik

Descent To Undermountain
(Interplay)

Siehe auch Begleit-CD

Grafisch total überholtes 3D-Rollenspiel im AD&D-Szenario

GRAFIK	39%
SOUND	68%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	45%



48%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 99,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 32 MB RAM und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

Sentient

Ein Adventure mit verzweigten Handlungssträngen, intelligenten Charakteren und verschiedenen Endsequenzen, das muß ja toll sein! Muß es nicht: Nur wegen der vielen Psygnosis-Highlights der letzten Monate kann man den Liverpoolern diesen SF-Trash verzeihen.



Lieber die Augsburger Puppenkiste als derart grobe und noch dazu hölzern animierte Pixelklötze

Der Weltraum, unendliche Weiten. Also Platz genug für digitalen Schrott wie diesen: Auf der Raumstation Sentient mit ihrer 60 Mann starken Besatzung ist ein Virus ausgebrochen. Jetzt muß der Spieler im Kittel des Bordmediziners Garritt gegen Krankheit, Mord, Meuterei und seinen Brechreiz angesichts der übelsten Grafik seit der Verschrottung des C-64 kämpfen. Daß alle Besatzungsmitglieder ein Eigenleben führen und hinter dem Rücken des Helden tuscheln oder sogar Komplotte schmieden, mag ja ein interessanter Ansatz sein. Zumal man auch bei den Verhören mittels simpler Satzkonstruktionen nicht an einen Lösungsweg gebunden ist. Angeblich gibt es neun verschiedene Möglichkeiten, um die Vorgänge an Bord der in zwölf Bereiche (Forschung, Maschinenraum usw.) unterteilten und mit über 200 Räumen bestückten Station aufzuklären. Bloß wird man sich nicht eine davon antun wollen!

Rekordverdächtig: das schlechteste Adventure aller Zeiten?

So wird die Suche nach Zugangscodes, ID-Karten, hilfreichen Gegenständen und Informationen schon mal von der Steuerung konsequent torpediert. Der Mix aus Maus und Keyboard ist derart verquast, daß man den IQ seines Erfinders im einstelligen Bereich vermutet: Warum muß der Mauszeiger immer erst aktiviert werden, um Gegenstände benutzen zu können? Warum gibt es statt Iconleisten nur Textfenster? Warum einfach, wenn es umständlich auch geht? Fragen über Fragen. Wie konnte es Psygnosis überhaupt nur in Erwägung ziehen, solchen Müll auf Sub-Shareware-Niveau zu veröffentlichen? Wie findet man schnell genug den Ausschaltknopf, um nicht mehr hören zu müssen, was wir hier mal gnädig als Sound bezeichnen wollen? Und wieso mußte gerade ich mir an dem Sch… die Augen und den Magen verderben, um ihn mit einer ganzen Testseite zu adeln? Zumindest darauf weiß ich eine Antwort: Jeder, der sonst ahnungslos 90 Mäuse in dieses Mini-Frisbee (zu mehr taugt die Scheibe nun wirklich nicht) investiert hätte, wird mir dankbar sein! (mm)

Kein verfrühter Aprilscherz: So sieht die Grafik mit Unterstützung durch einen 3D-Beschleuniger aus!

Steuermann, bitte ans Telefon: Erst muß die Maus per Keyboard aktiviert werden, dann darf sie aus mehreren Textfenstern eine Aktion herauspicken

Sentient
(Psygnosis)

Abenteuer im Horrorkabinett der Programmierkunst

GRAFIK	*19%*
SOUND	*24%*
STEUERUNG	*8%*
MOTIVATION	*11%*

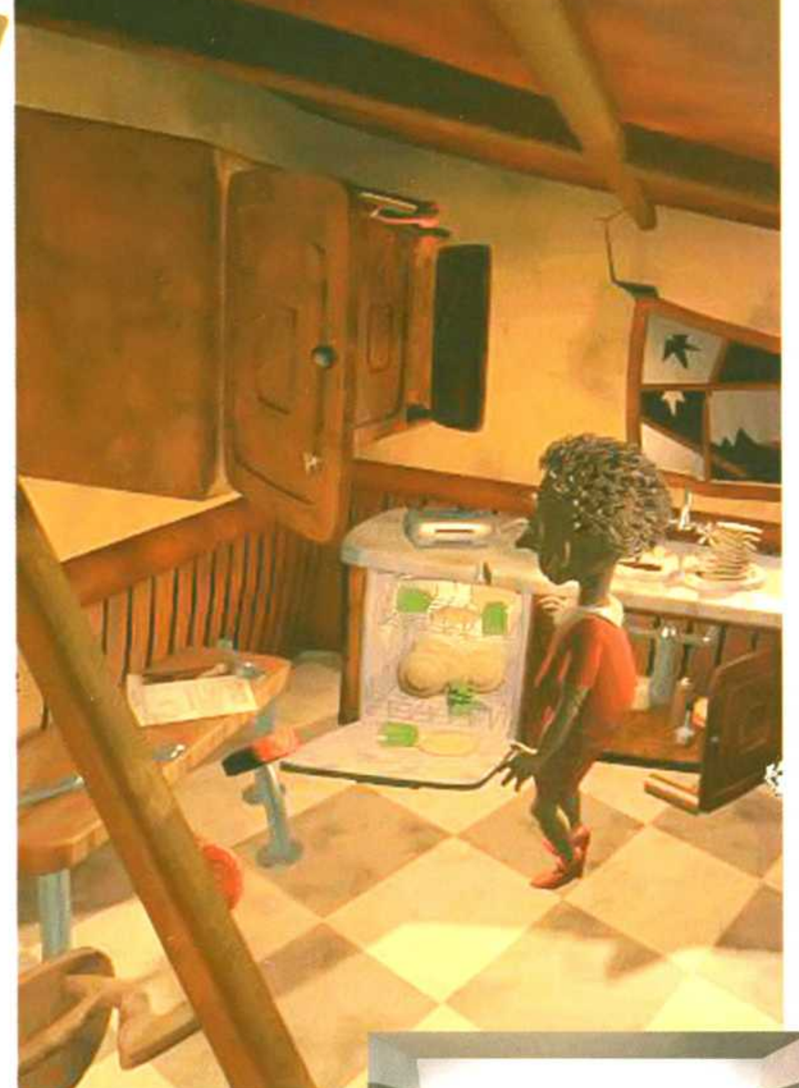


13%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (133 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, unterstützt Matrox Mystique und Creative Labs 3D Blaster
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

Granny

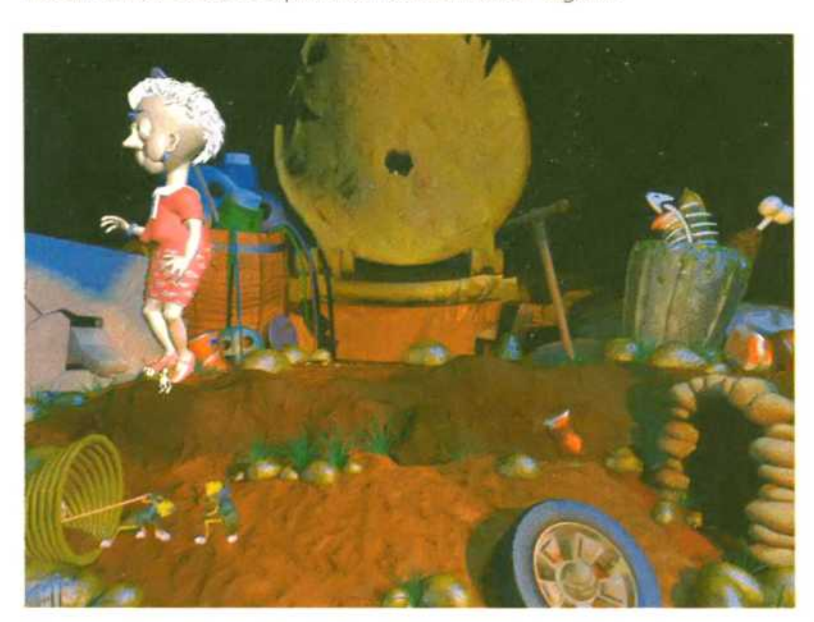


„Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad, meine Oma ist modern!" Auf ähnliche Art modern wie in diesem Kinderlied ist Konamis abenteuerlustige Seniorin: Nicht umsonst hieß dieses abgedrehte Adventure ursprünglich „Dementia", zu deutsch Altersschwachsinn.

Der nunmehr etwas zahmere Titel der Endversion täuscht geschickt darüber hinweg, daß man es hier mit einem der bizarrsten PC-Abenteuer überhaupt zu tun bekommt: Ein rachsüchtiger Hase hat die komplette Familie unserer leicht senilen Granny gekidnappt und auf fünf Planeten verschleppt – zur Rettung müssen insgesamt zehn verschiedene Abschnitte durchsucht werden. Ergo möchte die rüstige Rentnerin umgehend ihre fliegende Waschmaschine startklar machen. Bloß hat Meister Lampe das ganze Haus in die nächste Parallelwelt gewuchtet, und da ist eben nichts mehr so, wie es mal war...
Kurzum, wer schon Lucas Arts' tierische Detektive „Sam & Max" oder die Knetmännchen aus „The Neverhood" für schräg hielt, der darf sich von diesem Renderabenteuer eines Verrückteren belehren lassen: Nach Ablauf des einführenden Intros stellt man amüsiert fest, daß die zunächst völlig mittellose Omi alle Fundstücke (und das sind hier nicht wenige) bis zur Verwertung in ihrem schier unerschöpflichen Büstenhalter lagert!

Eines der leichteren Rätsel: Der unscheinbare Stuhl muß unter den Schrank gezogen werden, um an den benötigten Schnorchel zu gelangen

Bereits das animierte Optionsmenü für Lautstärke, Untertitel und Helligkeit ist nicht gerade alltäglich



Humor ohne Tabus: Die riesige Toilettenschüssel beherbergt einige nützliche Gegenstände

Pro & Kontra



- **sehenswert animierte Rendergrafik**
- **stimmige Soundbegleitung**
- **reichlich schräge Gags**



- **wenig Logik, noch weniger Hintergrundinfos und Lösungshinweise**
- **viel stupides Ausprobieren**
- **Schwächen im Handling**

Das scrollbare Inventory ist übrigens nicht nur originell, sondern kann wie ein handelsübliches Win-Fenster verkleinert, verschoben usw. werden. Bloß die darin lagernden Gegenstände sehen allesamt recht farblos aus und lassen in keiner Weise erkennen, wann sie wo einzusetzen wären. Noch schwerer macht es der Mauszeiger dem Spieler. Er verwandelt sich bei seiner Reise über den Bildschirm zwar immer wieder brav in einen Aktionsbutton mit Icon zum Gehen, Nehmen oder Benutzen, doch sind die grafischen Unterschiede der einzelnen Optionen nur schwer auszumachen. Und auch die Autoren des deutschen Handbuchs litten scheinbar bereits an Vergreisung, jedenfalls sind die Mausfunktionen falsch erklärt.
Naja, andererseits soll das ja vielleicht alles so sein? Immerhin verbirgt sich beispielsweise auch in einem (grafisch reichlich ungünstig plazierten) Papierkorb ein ganzes Geheimzimmer. Oder ein Schrank entpuppt sich bei genauerer Untersuchung als fliegender Sarg – allerdings wie eine ganze Reihe anderer Items auch erst im zweiten Anlauf. Und warum muß unsere Heldin in dieser prekären Situation überhaupt unbedingt ihr Kochbuch finden? Rätsel über Rätsel, wobei die Logik vielfach hinter der skurrilen Phantasie der Designer herhechelt.



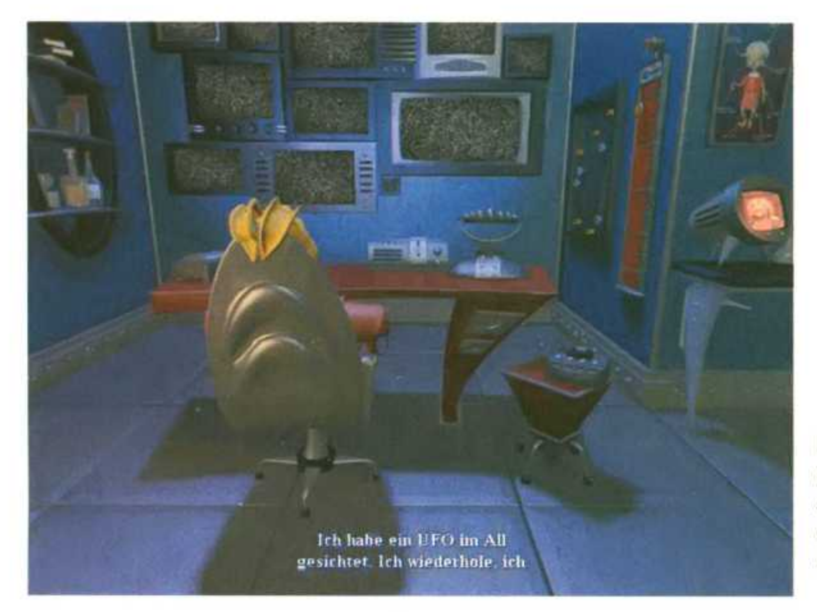
Badende Kühe sind ebenso normale Bestandteile dieses skurrilen Spiels wie fliegende Waschmaschinen

Kaum hat Granny ihre Villa verlassen, erscheint ein Plan mit den fünf Hauptszenarien – darunter der „Planet der Türen"

So spaßig das auch alles sein mag, wer auf Dauer nur durch reines Ausprobieren statt durch Überlegung ans Ziel kommt, verliert irgendwann die Lust. Und das ist schade, denn das Programm ist technisch absolut auf der Höhe: Nahezu jede Aktion der grauhaarigen Hauptdarstellerin wurde als eigenständige Animation gerendert und nahtlos ins Bild gepackt. Ob die bewundernswert widerstandsfähige Friedhofsdeserteurin nun von Monsterfüßen geplättet oder von Aliens angefahren wird, die fünf CD-ROMs strotzen nur so vor witzigen Grafikeinlagen. Auch die netten Soundeffekte, die deutsche Sprachausgabe und die schmissigen Jazz-, Blues- oder Soulklänge haben nur Lob verdient.

„Ich tu' mal besser so, als wäre nix gewesen!"
(Granny, nachdem sie von einem Alien auf einer Draisine überrollt wurde)

Fazit: Humor ist, wenn man trotzdem lacht. Und so gesehen, sind diesem ulkigen Abenteuer trotz aller Schwächen im Spieldesign seine Fans zu gönnen. (rf)



Einige Zwischensequenzen führen die Story weiter, etwa hier im HQ des bösen Hasen

Granny
(Makh Shevet/Telstar/Konami)

Abgedrehtes Rentner- und Renderabenteuer, dessen Rätsel sich der Logik nicht sehr verpflichtet fühlen.

GRAFIK	*78%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*68%*



70%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	5 CDs
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.scope.com

Ganz persönlich

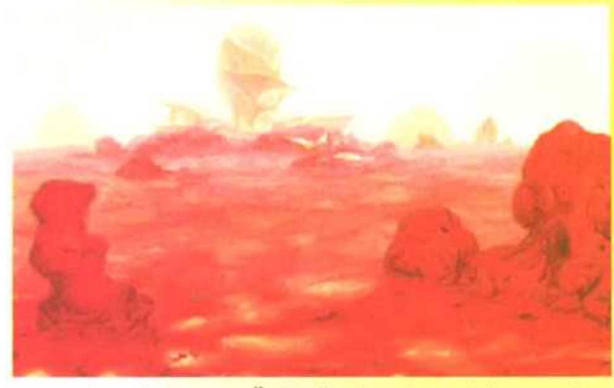
Okay, Granny ist nicht mehr die Jüngste. Eigentlich sollte die alte Dame ja mit Häkeldeckchen und nicht mit einer interdimensionalen Hasenjagd beschäftigt sein. Daher kann man ihr wohl die eine oder andere Schrulle nachsehen. Dank der überaus unterhaltsamen Präsentation fiel mir das sogar relativ leicht, doch mußte ich ja auch keinen Rentenbeitrag leisten. Wer jedoch einen Blauen für die fünf Silberscheiben mit der wirren Senioren-Odyssee ausgibt, sollte sich darüber im klaren sein, daß er gerade hinsichtlich der Rätsel wird so manches Hühnerauge zudrücken müssen. Denn auch wenn hier prinzipiell klassische Knobeleien um die korrekte Anwendung von Fundstücken warten, so ist ihr Einsatz am Ende häufig alles andere als korrekt.



Jack

Sign of the Sun

Das Abenteuer im Zeichen der Sonne will zu viel auf einmal: Uralte Weisheiten der Mayas, ein weiblicher Minicomputer und allerlei Actioneinlagen verbinden sich zu einem Potpourri, an dem man sich schnell den Magen verdirbt.



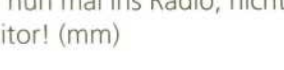

Zwei der schöneren Örtlichkeiten im Spiel, zumeist wandert man durch handgezeichnete Einöden

Die alten Mayas wußten es schon lange, im Jahre 2012 wird es jedermann klar: Eine Sonneneruption droht Mutter Erde zu zerstören. Flucht wäre das Gebot der Stunde, doch ehe im All eine neue Heimat gesucht werden kann, muß Astronaut James Mariner erst ein Metall für das Raumschiff auf seine Hitze(un)empfindlichkeit testen. Ergo fliegt der tapfere Knabe direkt zur Sonne, wo ihn unerwartet ein Traktorstrahl mitten auf das Gestirn beamt. Dort macht er Bekanntschaft mit eroberungswütigen Aliens.

Die leidlich originelle Geschichte wird von einem durchaus sehenswerten Intro erzählt, doch danach wendet man sich bald mit Grausen ab. Nach quälend langer Ladezeit wird der Spieler nämlich gleich in der ersten Szene von den Außerirdischen getötet, sofern er nicht umgehend die Knarre aus dem Inventory holt und sie umnietet. In der Folge wird das Spieldesign kaum besser, denn klobige Rendercharaktere staksen schlecht animiert in Zeitlupe durch handgezeichnete Landschaften. Dort gibt es nette Lichteffekte wie etwa Blitze zu bewundern, sonst aber nicht viel – insgesamt vermutet man die Grafiker eher hinter dem Mond denn auf der Sonne. Permanente Begleitung des Helden ist ein Minicomputer, der mit weiblich-erotischer Stimme kluge Ratschläge und Kommentare zum Geschehen absondert. Teilweise können hier sogar die Steine quasseln, doch dem Tester verschlägt es angesichts der unpräzisen Steuerung die Sprache: Auf der Reise zurück in das Zeitalter der Mayas mögen die Puzzles (Codes entschlüsseln, Räume rotieren etc.) via Maus noch zu lösen sein, doch die für Geschicklichkeitstests und Faustkämpfe zuständige Tastatur zeigt sich von einer arg zickigen Seite.

Ein spielbarer Sonnenstich

Fazit: Wirklich gefallen kann im abenteuerlichen Sonnenreich nur die atmosphärische Synchronisation, während Gameplay und technische Umsetzung alles andere als sonnig geraten sind. Doch Hörspiele gehören nun mal ins Radio, nicht auf den PC-Monitor! (mm)



Sign of the Sun
(ICE/Project Two Interactive)

Grottenschlechtes Grafikabenteuer für Leute, die zu lange in die Sonne geschaut haben

GRAFIK	*55%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*39%*
MOTIVATION	*33%*



37%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	deutsche Texte, englische Sprachausgabe
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.project2.com



Der spärlich animierte Renderheld bereitet sich auf den Kampf gegen einen Baum vor – dank unpräziser Tastatursteuerung stehen seine Chancen schlecht

KOPF...



Pink Panther ...und die Zauberformel



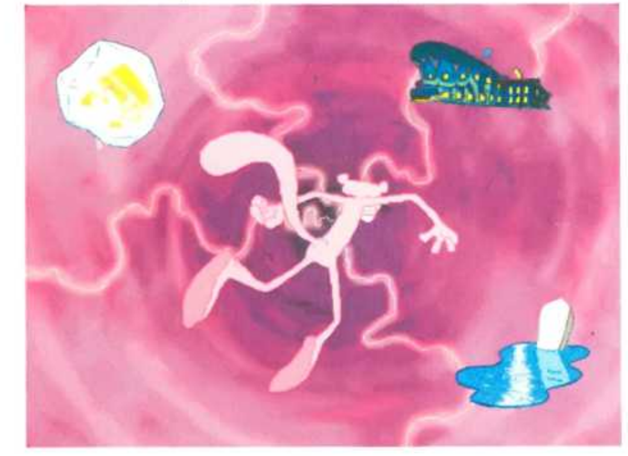
Paulchen, Paulchen, mach doch weiter... haben sich auch die Interaktiven von Wanderlust und Ravensburger gesagt: Nach dem ersten Digi-Auftritt vor einem Jahr besteht der tierische Freund aller Kinder nun sein zweites Abenteuer am PC.

Mittlerweile ist der TV-gestählte Cartoon-Kater nicht mehr als Topagent in gefährlicher Mission unterwegs, sondern putzt Klinken. Bei dem Versuch, eine Enzyklopädie loszuschlagen, trifft er auf den Möchtegern-magier Nathan, der die kleine Violet versehentlich in ein sabberndes Monster verwandelt. Nur, wie läßt sich das Unglück wieder rückgängig machen?

„Fellsträubende Aufgaben mit dem rosaroten Panther"
(Presseinfo)

Auf rosaroten Pfoten geht es diesmal nach Sibirien, Israel, Indonesien, Kenia und Griechenland. Im Reisegepäck findet sich wieder ein reich bebildertes, über 300 Seiten starkes Digi-Lexikon mit Infos über Land und Leute. Diese werden ab und an in kleinen Multiple-choice-Tests abgefragt oder zum Lösen der nicht allzu schweren Rätsel benötigt. Letztere drehen sich stets um regen Tauschhandel mit bzw. den richtigen Einsatz von Fundstücken. Dabei wird der Spieler vom wandelbaren Mauszeiger auf Beklickbares, Bildschirmausgänge sowie Anwendungsmöglichkeiten hingewiesen. Wer dennoch Probleme beim Knacken der durchweg logischen Knobeleien bekommen sollte, kann einen Blick in die integrierte Komplettlösung riskieren.

Ein kinderleichtes Abenteuer also, und auf junge Zocker zielt auch die nette Comic-Grafik mit ihren ordentlich animierten Akteuren ab – nur während der Gesangseinlagen geht es am Monitor eher farbarm und minimalistisch zu. Die Songs selbst können sich aber hören lassen, obwohl sie wohl nicht nur wegen der englischen Texte eher ältere Semester ansprechen dürften. Gut klingen auch die cartoontypischen Soundeffekte und die Sprachausgabe. Paulchen hat man übrigens wieder die Stimme von Niels Clausnitzer, dem Synchronsprecher von Roger Moore, verpaßt. Fazit: Pädagogisch wertvolle Familienunterhaltung knapp unter dem Niveau des Vorgängers. (st)



Ortswechsel à la Toonstruck: mit dem praktischen schwarzen Reiseloch unterwegs



Ab und an wird das Gelernte in kindgerecht aufbereiteten Multiple-choice-Tests abgefragt



Im Buch des Wissens warten interessante Infos über die bereisten Länder

Pink Panther und die Zauberformel

(Wanderlust Interactive/ Ravensburger Interactive)

Lehrreiches Cartoon-Abenteuer für den verspielten Nachwuchs

GRAFIK	*60%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*58%*



63%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Windows 3.1 bzw. Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (Windows 3.1) bzw. 16 MB RAM (Win 95), ca. 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ravensburger.de bzw. http://www.wanderlust.com



IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ

... ZERBRECHEN







In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels 



Battlespire


Das filmreife Renderintro und die Zwischensequenzen bilden den Storyrahmen um Helden, Verrat und Dämonen

Obzwar in der Welt Tamriel und damit im Universum von „Elder Scrolls" angesiedelt, wartet hier kein Nachfolger zu „Daggerfall" – sondern ein 3D-Rollenspiel im Stil von „Ultima Underworld", das den Beginn einer neuen Serie innerhalb der Serie markiert.

Übung oder Ernstfall?

Battlespire läßt sich als Kampfturm übersetzen. Und in einen solchen begibt sich der Held hier zu Beginn zwecks Training. Freilich ohne zu ahnen, daß es dem dämonischen Daedra Lord Mehrunes Dagon durch einen Verrat gelungen ist, die Kontrolle über das gesamte Areal an sich zu reißen. Die Übung wird also zum bitterbösen Ernstfall, denn nur zwei Kämpen überleben das Intro: der Spieler und ein Kollege oder eine Kollegin. So genau weiß man das nicht, da der/die mysteriöse Unbekannte einem bei der Suche nach dem Ausgang stets einen Schritt voraus ist. Immerhin hinterläßt er/sie aber Spuren, aus denen sich wertvolle Hinweise ableiten lassen.



Wer seinen Charakter nicht über Punktvergabe selbst austüfteln mag, darf unter 18 vorgegebenen Klassen wählen

Wer bin ich?

Sobald es an die Charaktergenerierung geht, dürfte jedes Rollenspielerherz höher schlagen: Es stehen 18 Klassen zur Wahl, wobei Geschlecht, Rasse (drei Menschen, drei Elfen) Haartracht, Augen und Mund individuell verändert werden können. Durch die Verteilung von Punkten auf acht Statuswerte wie Stärke oder Ausdauer und 18 Eigenschaften (Waffenfertigkeiten, Springen usw.) mit zum Teil rassenspezifischen Boni läßt sich aber auch ein komplett neues Alter ego kreieren. Man kann es dann noch mit Waffen und Rüstung sowie 26 vorgegebenen Zaubersprüchen ausrüsten – alternativ lassen sich über den serieneigenen „SpellMaster"-Editor ganz persönliche Hexereien aushecken. Im Zuge der Vorbereitungen darf übrigens auch eine Kindersicherung zugeschaltet werden, damit nackte Haut, Blut und Leichen außen vor bleiben.



Im Setup einstellbar: jugendfreie Außenansicht der Heldin oder Hardcorevariante

Freund oder Feind?

Ehe man sich an die Erkundung des aus der Ego-Perspektive gezeigten SVGA-Terrains macht, sollte die Ausrüstung aus dem Inventory an den Mann bzw. die Frau gebracht werden. Denn schon bald tauchen Gnome auf, die allerdings nicht unbedingt bekämpft werden müssen. Tatsächlich geben die redseligen Gesellen in Multiple-choice-Gesprächen sogar oft wertvolle Hinweise preis. So mancher NPC versteht aber doch nur die Sprache der Gewalt. Bei solchen Echtzeitgefechten sprechen Schwert oder Bogen, wobei man die Waffe wechseln und auch aus der Distanz kämpfen kann. Die hiesigen Monster wie Feuerdämonen, Spinnenwesen oder Zombies, Ghule und dämonisierte Krieger sind freilich schon zu Beginn recht hart im Nehmen. Die zwar konfigurierbare, aber trotzdem verwirrende Kombisteuerung mit Maus und Tastatur (etwa Cursortasten für die Bewegung und der Nager zum Ausholen) tut ein übriges, um Siege nicht zur Alltäglichkeit werden zu lassen.

Nahezu sämtliche Monster sind hart im Nehmen

Allein oder in der Gruppe?

Neben einer stattlichen Anzahl von Gegnern gibt es in den örtlichen Dungeons, Burgen und Wasserlöchern auch reichlich Geheimnisse zu entdecken – nicht zuletzt ranken sie sich um die Ausgänge der einzelnen Abschnitte und den vorauseilenden Kollegen. Da man als Solist bei der Suche nach dem Heimweg auf sich allein gestellt bleibt, nimmt man die Unterstützung seitens Automapping und jederzeit zuschaltbarer Online-Hilfe (erklärt ausführlich alle Funktionen im Spiel) recht dankbar zur Kenntnis.
Aber vielleicht suchen Sie ja bei einem Kumpel Unterstützung im richtigen Umgang mit Schaltern, Hebeln, Maschinen und sonstigen Rätseln? Battlespire stellt schließlich Multiplayer-Optionen für bis zu acht vernetzte Abenteurer bereit! Wirklich Spaß machen sie aber leider nicht: Im Team bleibt die Story zugunsten von Monstermetzelei auf der Strecke, und die aus herkömmlichen 3D-Ballerdungeons bekannten Deathmatch-Duelle kranken an platter Pixelgrafik.

Zuschlagen oder abwarten?

Nachdem sich „Daggerfall" als Fall für Fans erwies, hat Bethesda Softworks das Elder Scrolls-Szenario also konzeptionell umgestrickt und auf mehr Breitenwirkung getrimmt. Eine gute Sache, zumal es derzeit ohnehin kaum neue Rollenspiele gibt. Noch besser wäre es freilich gewesen, hätten die Amerikaner neben gut animierter HighColor-Grafik und tollen Schreien sowie wunderschönen Sphärenklängen auch auf eine allgemeinverträglichere Steuerung geachtet. Weil hier letztlich auch der derzeit so beliebte Multiplayermodus deutliche Schwächen aufweist, können Innovation und Atmosphäre leider nicht mit einem Hit belohnt werden. (js)



Bei den Multiple-choice-Gesprächen bestimmt man den Umgangston selbst



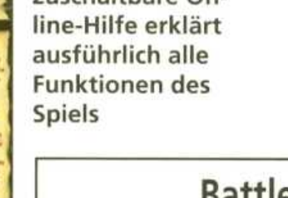
Im sehr übersichtlichen Inventory werden alle Gegenstände beschrieben und per Drag & Drop aktiviert



Die automatisch mitgezeichnete Karte läßt sich leider nicht editieren



Lichter (Eis-) Zauber in dunkler Höhle – es gibt 26 vorgegebene Spells sowie einen Editor für eigene



Eine jederzeit zuschaltbare Online-Hilfe erklärt ausführlich alle Funktionen des Spiels



Trotz ein- und ausblendbarer Iconleiste ist die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung oft der härteste Gegner

Battlespire
(Bethesda Softworks)

Schön gruseliges 3D-Echtzeitrollenspiel mit unschöner Steuerung und Multiplayer-Option

GRAFIK	*82%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*82%*



80%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95 oder DOS 5.0
SPEICHER:	16 MB RAM und 185 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (HighColor), Unterstützung für 3D-Karten in Vorbereitung
SOUND:	SB und Kompatible, Ensoniq, ES688-Modelle bzw. alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk oder per Internet-Server
ONLINE-INFO:	http://www.bethesda.com

Ganz persönlich

Meine ersten Gedanken liegen auf der Hand: Endlich wieder ein großes Rollenspiel – noch dazu eines mit Multiplayer-Option! Auch am Gameplay selbst und der stimmungsvollen Präsentation gibt es ja rein gar nichts auszusetzen. Dafür einiges an der verqueren Kombisteuerung und dem Hack & Slay im Mehrspielermodus. Kurzum, das Programm bleibt streckenweise in seinen vielversprechenden Ansätzen stecken. Schade für Sie, schade für mich und schade für den Hersteller – ich hätte zu gerne auf einen Hit plädiert.



Jörg



KAUF`

DIR NICHT

IRGENDEINE

WELT!

Perry Rhodan – Operation Eastside

Pünktlichkeit mag die Höflichkeit der Könige sein, doch der ehemalige Großimperator des Pulp-Universums hatte es nicht eilig: Mit einigen Monaten Verspätung macht sich der Held zahlloser Romanhefte nun endlich daran, die östlichen Sonnensysteme des PCs im strategischen Rundentakt zu erobern.

Aufschwung Ost

Wir schreiben das Jahr 2326 und befinden uns damit in der Frühzeit der Heftserie: Unter der Führung Perry Rhodans ist die Menschheit zu den Sternen aufgebrochen. Ihr nächster Schritt auf der Suche nach neuen Ressourcen soll sie quer über die Milchstraße zur „Eastside" der Galaxis führen. Doch Hindernisse an gleich mehreren Fronten erschweren das ehrgeizige Unternehmen. So haben wir in dieser Zukunft mit Arbeitslosigkeit, mangelnder Versorgung und reduzierter Bevölkerungsdichte ebenso zu kämpfen wie mit den extremen Temperaturen, schwankenden Gravitationsverhältnissen und natürlich fremden Rassen im All. Denn auch die gefährlichen „Blues" sowie ein paar andere Aliens bekunden Interesse an der Hoheit im Osten.



Das Intro: ein rasanter Flug über die irdische Hauptstadt Terrania, begleitet von Christopher Franks pompösem Soundtrack

Wer bin ich, wo bin ich?

Freilich muß der strategische Feldzug im Stil des Genre-Klassikers „Master of Orion" nicht zwangsläufig unter der irdischen Flagge gestartet werden. Vielmehr darf der Spieler wahlweise auch die Geschicke der menschenähnlichen „Arkoniden" (die am höchsten entwickelte Rasse des Perry Rhodan-Universums) oder die ihrer Vorfahren, der „Akonen" lenken. Weiterhin stehen die nomadischen „Springer", die auf Drogenhandel spezialisierten Eierköpfe der „Aras" und die reptilienartigen „Topsider" zur Wahl.

Alle sechs Völker kennt man aus den Romanvorlagen, alle unterscheiden sie sich hinsichtlich ihres Wohnraums, ihrer Entwicklung und Produktionsmöglichkeiten und ihren Optionen für Forschung, Handel, Militär und Raumschiffbau deutlich voneinander. Für eine weitere Individualisierung der Aufgaben können die Zahl der zu besiedelnden Sonnensysteme zwischen 40 und 120 sowie ein Gewinnsatz (30 bis 100 Prozent) festgelegt werden. Entscheidet man sich beispielsweise für 40 Systeme und einen Prozentsatz von 50, so muß der Sieger am Ende in 20 Sternenhaufen eine Kolonie vorweisen können. Darüber hinaus stehen noch fünf Schwierigkeitsstufen zur Verfügung.



Alle zu Beginn verfügbaren Rassen von links nach rechts: Terraner, Arkoniden, Akonen, Springer, Aras und Topsider

Wissenswertes über Perry Rhodan

Auch wenn „unser Mann im All" in der Heimat mit sinkenden Auflagen zu kämpfen hat, ist sein Stern außerhalb Deutschlands auch nach 37 Jahren (die Autoren K.H. Scheer und Clark Dalton starteten die zigfach neu aufgelegte Serie des Pabel/Moewig-Verlags anno 1961) noch im Aufsteigen begriffen: Die **einstmals wegen faschistoider Tendenzen umstrittenen Romanhefte** um den unsterblichen Großadministrator erscheinen mittlerweile auch in Österreich, der Schweiz, den Niederlanden, Belgien, Tschechien, Frankreich, Italien, Finnland, Großbritannien, Brasilien, Japan und den USA. Dazu kommen Hör-, Brett- und Kartenspiele sowie der trashige Kinostreifen aus den 70er Jahren.

- bisher 22 Autoren, rund 1.800 reguläre Hefte, ca. 410 Taschenbücher und 60 Silberbände
- 3 wöchentliche Heftauflagen, alle 2 Monate ein Taschenbuch, vierteljährlich ein Silberband, dazu sporadisch Lexika und Rißzeichnungen
- Zyklen zu je 100 Heften (Ausnahme: Nr. 1600 bis Nr. 1799)
- „Zwiebeluniversum": niedrige Wesen außen, intelligente Spezies weiter innen, vergeistigte Superwesen im Kern
- offizielle Web-Adresse: www.vpm.de/PerryRhodan/













Ein deutscher Romanheld im Ausland



Unsere Kolonie auf Mialia VI macht gute Fortschritte, zu erkennen an den vielen Gebäuden



Eine Statistik zum Versorgungsnachschub kann eingeblendet werden, die Gebäudeinfos rechts darf man auch wegklicken

Der Aufbau

Wer sich als Einzelspieler in die Iso-Optik des Alls wagt, kann seine Aktionen pro Runde ohne Druck planen und darf sogar unbedachte Züge zurücknehmen – unter Multiplayern wird dagegen ein Zeitlimit pro Runde vereinbart. Es ist also kein Problem, sich erst mal in aller Ruhe mit dem komplexen Gameplay vertraut zu machen: Auf dem vom Zufall bestimmten Erstplaneten errichtet man zunächst eine Kolonialbasis. Von hier aus wird dann ein Netz aus agrarwirtschaftlichen Gebäuden, Produktionsstätten für Leicht- und Schwerindustrie, Forschungsstationen, Militäranlagen, Schiffswerften, Raumhäfen und Transmittern gesponnen. Letztere dienen dem Transport zwischen den einzelnen Kolonien, sobald solche auf weiteren Planeten gegründet wurden. Dazu muß freilich erst die drehbare Sternenkarte (auch von fremden Rassen) Stück für Stück erschlossen sein.

Je nach Größe kann der Aufbau eines Gebäudes eine oder mehrere Runden in Anspruch nehmen. Eine wichtige Rolle kommt dabei der Forschung zu, da nur sie nach und nach den Bau verschiedener Einrichtungen (insgesamt 70) ermöglicht. Und nicht jedes der bis zu 3000 pro Spiel generierten Gestirne ist für die gleichen Gebäude geeignet. Da gibt es u.a. Lava- Eis- und Wüstenwelten mit jeweils eigenen Naturgesetzen bezüglich Sonneneinstrahlung, Schwerkraft usw. Sie werden mittels rechtem Mausklick und Scrolling besichtigt, während das linke Nagerohr für den Bau zuständig ist. Am rechten und unteren Bildrand finden sich dabei Iconleisten, die über Gebäude und Ressourcen informieren, Zugang zu Sternenkarte und Zentrale bieten sowie der weiteren Steuerung dienen. Was den Aufbau betrifft, ist Perry Rhodan also nicht weit von Spielen wie „Command & Conquer" oder „Warcraft 2" angesiedelt.



Hier ein paar von insgesamt 70 möglichen Einrichtungen

Begegnungen der dritten Art

Irgendwann zeigen die in der Zentrale abrufbaren Informationen an, daß es Zeit zum Aufbruch zu weiteren Sternen ist. Dann schickt man seine zuvor vielleicht modifizierten oder gänzlich neu kreierten Raumschiffe zur Kontaktaufnahme mit anderen Rassen. Sollte es sich dabei um Feinde handeln, kann man ein Friedensangebot oder einen Nichtangriffspakt in Erwägung ziehen, aber auch den Krieg erklären. Letztgenannte Möglichkeit sollte freilich nur in Betracht ziehen, wer bereits zahlreiche Kolonien und eine entsprechend starke Flotte im Rücken hat. Andernfalls sind Allianzen und friedliche Handelsbeziehungen zu bevorzugen. Dazu gesellen sich Zufallsereignisse wie etwa ein Auftritt des telepathisch begabten Mausbibers Gucky.



In der Kommandozentrale geht es via Klick auf Bildelemente zu anderen Bereichen wie der Sternenkarte

Gaststar: Der telepathisch veranlagte Mausbiber Gucki gibt sich bei einem Sonderereignis die Ehre



Interstellarer Handel: Hier schlagen Arkoniden und Springer den Terranern ein Tauschgeschäft vor





Die Flotte aus bekannten Schiffstypen wie dem terranischen Kugelraumer, einer Springer-Walze oder dem Topsider-Modell kann hinsichtlich Antrieb, Waffen, Panzerung und Schutzschirme modifiziert werden

Ihr harmloses Äußeres trügt: Die „Blues" sind ein gefährlicher Konkurrent im Kampf um die Ostseite der Milchstraße

Die Raumschlachten

Treffen zwei verfeindete Rassen in der gleichen Runde im Orbit eines Planeten, Mondes oder einer Sonne aufeinander, kommt es zum Kampf auf einem isometrischen Hexfeld. Dann darf sich jede Partei pro Zug und Raumschiff entweder bewegen, schießen oder ruhen – auch Kombinationen dieser Aktionen sind möglich. Das System ist simpel und via Point & Klick einfach zu handhaben, dennoch können die Gefechte auch ganz dem Computer überlassen werden. Der Sieger erhält die Kolonie des Unterlegenen, allerdings ohne Personal.

Wird hingegen ein anderes Volk bei einem Angriff unterstützt, so übernimmt dieses das gewonnene Territorium. Einzige Ausnahme: Falls die Kriegstreiber bei dem Unterfangen alle Schiffe eingebüßt haben, fällt die Beute an den Hilfeleistenden. Erst im späteren Verlauf wird man auch auf die in der Eastside beheimateten „Blues" treffen. Dann sind Allianzen vermutlich ohnehin unumgänglich, da die Blauen aufgrund ihrer Raumer mit Moltex-Panzerung zunächst schier unbezwingbar zu sein scheinen.

Ganz persönlich



Marco

Sorry, aber so ganz kann ich die Begeisterung von Kollege Jörg nicht teilen: Mögen Meisterstrategen auch über Komplexität und Abwechslungsreichtum jubeln, als Einsteiger wird man vom riesigen Perry-Universum wohl nur einen Bruchteil zu sehen bekommen. Denn auch wenn das Konzept die Einarbeitung erleichtert, dürften die verwirrende Navigation und die altbackene Grafik doch dazu führen, daß so mancher Großadministrator in spe vorzeitig das Handtuch wirft. Ein unbestreitbar gutes Spiel also, aber eben auch ein Fall für Fans.

Ganz persönlich


Jörg

...bin ich, zugegeben, kein wahrer Perry-Anhänger und von der andauernden Flut an Strategiespielen trotz einschlägiger Neigungen auch schon ein wenig übersättigt. Um so erstaunlicher, wie sehr mich dieses Game fesseln konnte: Selten haben sich in jüngster Zeit scheinbare Gegensätze wie Komplexität und Bedienbarkeit, Abwechslungsreichtum und Spielstruktur zu einem so motivierenden Programm vereinigt. Die tolle Musik ist für mich da nur das Tüpfelchen auf dem i, denn von der Grafik erwartet ein alter Genre-Hase ohnehin nicht sooo viel.

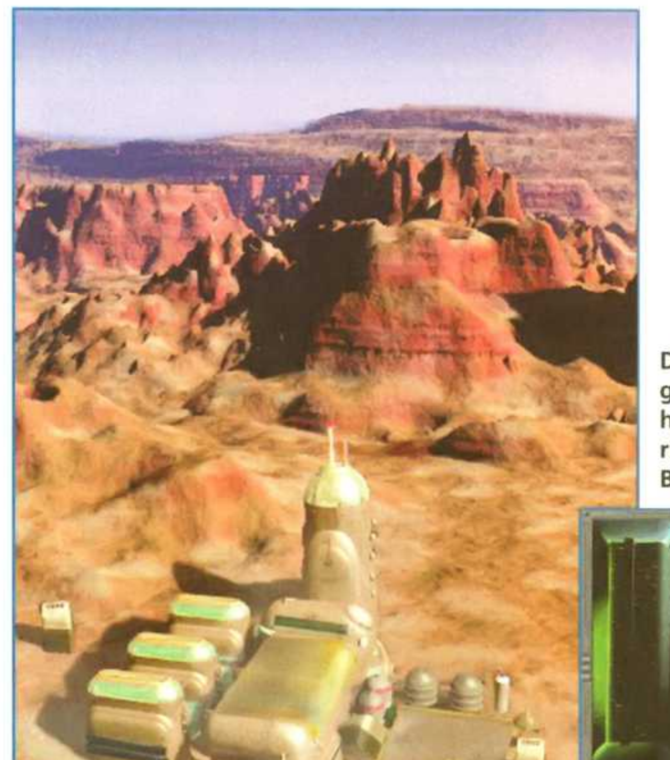

Die Point & Klick-Schlachten auf Hexfeldern führt optional der Computer alleine

Generell ist die Steuerung unkompliziert, allein die Navigation im All kann wegen der unübersichtlichen Sternenkarte nicht überzeugen

Schöner wird's nicht?

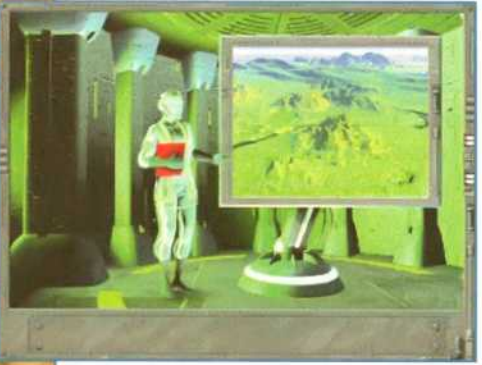
Bis hierher durften sich Fans der Romane und Freunde futuristischer Eroberungen im Stil von „Master of Orion" also gleichermaßen angesprochen fühlen. Das soll erst recht für Multiplayer gelten, da das Spiel für sie das Beste aus zwei Genres kombiniert: Die Möglichkeit, während einer zuvor festgelegten Zeitspanne beliebig viele Aktionen durchzuführen, verlegt das Gameplay quasi in eine Grauzone zwischen Rundenbasis und Echtzeit.
Ebenfalls schön, daß Perry Rhodan entgegen den offiziellen Herstellerangaben bereits auf einem 486 DX2/66 zum Dienst antritt.

Weniger schön ist die daraus resultierende Iso-Grafik, welche mehr durch Übersichtlichkeit glänzt. Das aufwendige Intro und die sparsam eingestreuten Rendersequenzen (etwa, wenn Forscher stolz von einer neuen Entwicklung berichten) sind aber von einem ganz anderen Kaliber. Die Soundeffekte sind dann trotz etwas deutscher Sprachausgabe wieder bescheiden, doch die Musik von Christopher Franke, einem ehemaligen Mitglied der Kultband „Tangerine Dream", vermag vorbehaltlos zu begeistern: Wie schon in seinen Soundtracks zur TV-Serie „Babylon 5" und dem Film „Universal Soldier" wechseln sich auch hier orchestrale Stücke mit dramatischen Passagen ab. Ein Grund mehr für die unbestritten dichte Atmosphäre dieses komplexen Strategiespiels. (mm)





Die Zwischensequenzen setzen grafische Höhepunkte: Hier sehen wir links eine erfolgreich errichtete Basis und unten einen Bericht aus dem Forschungslabor



Perry Rhodan
(Spellbound Software/FanPro)

Rundenbasierte SF-Strategie zur populären Romanserie

GRAFIK	67%
SOUND	78%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	87%



85%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 1,5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 6 Spieler via Netzwerk, Modem und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.spellbound.de

Vlad Tepes Dracula

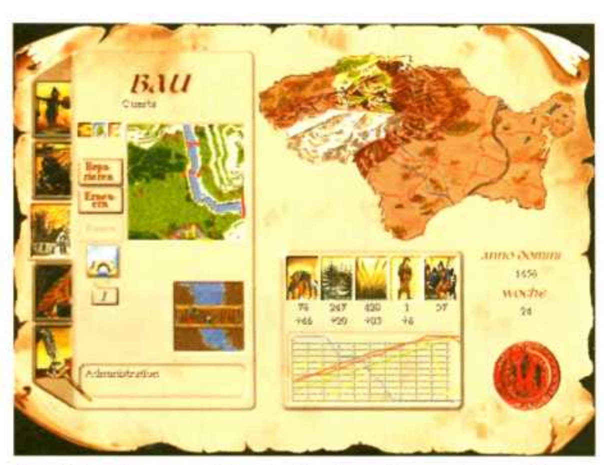
Langzähne sucht man hier vergebens, denn dieser Strategiemix aus Schweden beschäftigt sich mit dem geschichtlichen Hintergrund des berüchtigten Edelmannes aus Transsylvanien. Blut fließt bloß auf den Schlachtfeldern.



Im Render-Intro erobern die Türken die Walachei



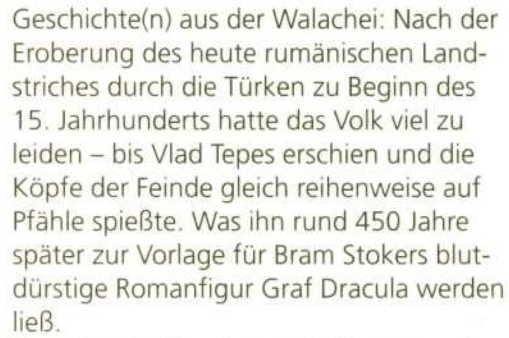
Quasi „Warcraft 2" für Vampire: blutige Echtzeitschlachten



Die Menüs zur wirtschaftlichen Verwaltung der Ländereien sind angenehm übersichtlich



Beim Angriff auf ein unbekanntes Land bleibt die Karte zunächst dunkel – die Icons links erklären sich von selbst



Geschichte(n) aus der Walachei: Nach der Eroberung des heute rumänischen Landstriches durch die Türken zu Beginn des 15. Jahrhunderts hatte das Volk viel zu leiden – bis Vlad Tepes erschien und die Köpfe der Feinde gleich reihenweise auf Pfähle spießte. Was ihn rund 450 Jahre später zur Vorlage für Bram Stokers blutdürstige Romanfigur Graf Dracula werden ließ.

Dracula tritt hier also als Freiheitskämpfer an und der Spieler als Dracula. Er soll einerseits sein Terrain rundenweise verwalten, andererseits in Echtzeit diverse Schlachten schlagen. Ohne Unterstüt-

Strategie ohne rechten Biß

zung durch ein Tutorial muß man gleich zu Beginn des Feldzuges den Türken die erste Provinz entreißen, indem eine Handvoll Truppen (Kämpfer, Bogenschützen, Ritter und Rammböcke) zu deren Festung geschickt wird. Ist sie eingenommen, startet der Verwaltungsapparat: Man erhält eine Landesübersicht, in der sich Einheiten rekrutieren, Gebäude reparieren oder errichten, Wege anlegen und Forschung betreiben lassen. Unterdessen verteidigen die auf Stützpunkte verteilten Mannen die besetzten Regionen.

In der Praxis sollten Bogenschützen auf Wehrtürmen oder Anhöhen plaziert werden, Schwertkämpfer hingegen im freien Feld. Mit den Eroberungen steigt die Erfahrung der Recken, und das Reich wird größer. Das bringt zusätzliches Gold, Holz und Getreide mit sich, genau wie mehr Gefolgsleute. Die Verwaltung macht dabei dank übersichtlicher Menüs wenig Mühe. Doch die Echtzeitschlachten mit zunächst abgedunkelter Karte, Kriegsnebel, den genreüblichen Mausrahmen und selbsterklärenden Icons sind trotz ansteigendem Schwierigkeitsgrad und überlegt agierenden CPU-Gegnern nicht abwechslungsreich genug – auch in grafischer Hinsicht.

Unter dem Strich können also weder die Lautenklänge im Hintergrund noch die deutsche Sprachausgabe oder das interessante Szenario darüber hinwegtäuschen, daß dieser strategische Dracula ein wenig an Blutarmut leidet. (js)

Vlad Tepes Dracula
(Computer House/Tewi Verlag)

Historischer Mix aus Rundenverwaltung und Echtzeitkämpfen

GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	62%



65%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX4/100 (besser P133) mit Win 95/NT
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 32 MB) und 0 bis 90 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit DirectX 3 und 2 MB Video RAM
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.tewi.de http://www.computerhouse.se

FINAL LIBERATION
WARHAMMER EPIC 40,000

Einmal mehr hat Mindscape/SSI die Zinnsoldaten von Games Workshop zu digitalem Leben erweckt. Zwei Jahre nach „Warhammer: Shadow of the Horned Rat" warten wieder rundenbasierte Schlachten im Stil des Tabletopsystems auf PC-Strategen.



Die gerenderten Zwischensequenzen stellen den grafischen Höhepunkt dar



Das Tabletop am Bildschirm: genretypisches Übersichtsfenster mit zuschaltbarer Iconleiste (Karte, Truppeninfo, Befehlsicons) und optionalem Feldraster

Die Online-Hilfe bietet detaillierte Infos zu Freund und Feind



In der Kampagne werden gegen den erbitterten Widerstand der Orks nach und nach alle Gebiete erobert

Wie die Zahl im Titel schon sagt, findet sich der Spieler hier in fernster Zukunft auf dem Planeten Volistad wieder – wo die Menschheit immer noch mit den Orks rangelt. Nach dem cineastischen Renderintro hat man die Wahl zwischen der namensgebenden Befreiungskampagne auf Seiten der Menschen und einer selbstkreierten Schlacht, in der auch bis zu vier Befehlshaber via lokalem Netzwerk, Internet oder (Null-)Modem gegeneinander antreten dürfen.
Darüber hinaus sind der sehr übersichtliche „Codex" (eine Art Online-

Ein Ork kommt selten allein...

Hilfe mit Truppenbeschreibungen) und das gerade für Anfänger wichtige Tutorial verfügbar. Letzteres erklärt den Weg zum Sieg in Zusammenarbeit mit dem deutschen Handbuch Schritt für Schritt. Die Vorgehensweise ist aber absolut genretypisch: Runde um Runde werden zuerst die mit Punkten (aus eroberten Gebieten) gekauften Truppen auf dem zweistufig zoombaren und mehrere Bildschirme großen Hauptscreen plaziert. Dann erfolgen abwechselnd Bewegung und Angriff, wobei jede der über 50 Einheiten eine bestimmte Reichweite und eine festgelegte Menge an Schüssen mitbringt. Die Feuerkraft der Waffen kann man sich dabei ebenso anzeigen lassen wie die Bewegungsweite und Felder auf der Karte. Denn zwar sinkt mit wachsender Distanz die Trefferwahrscheinlichkeit, doch gerade Panzer vermögen über fast das gesamte Schlachtfeld hinweg zu ballern. Dadurch entstehen u.a. Krater in den mit Wäldern, Flüssen, Hügeln und Häusern geschmückten SVGA-Landschaften. Der Sound beschränkt sich auf Synthiklänge und Effekte, die Maussteuerung mit wechselndem Cursor und selbsterklärenden Icons ist eingängig.
Wenn das Spiel trotzdem nur Fans von Vorlage und -gänger empfohlen werden kann, dann wegen taktischer Defizite aufgrund der andauernden Distanzkämpfe. Im geplanten Nachfolger „Warhammer: Dark Omen" bleibt also genug Raum für Verbesserungen. (js)

Warhammer: Final Liberation
(Mindscape/SSI)

Tabletop-Konvertierung mit vielen Features, aber wenig Taktik

GRAFIK	*68%*
SOUND	*53%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*59%*



62%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 98 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (Highcolor)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	englisch mit deutscher Anleitung
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.ssionline.com


... INVASION AUS DEM ALL ... NEWSFLASH .
AB FEBRUAR IM HANDEL
SOFTWARE 2000
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de



Für diesen strategischen 3D-Actionrolli hat sich ein wahres Dreamteam zusammengefunden: die renommierten Spieleschmieden Interplay und Cryo als Macher, der Kultautor Philip K. Dick als Story-Barde – was sollte da noch schiefgehen?



Renderintro und Zwischensequenzen beschwören eine düstere Zukunft für New York City herauf

SPIONAGEABWEHR ANNO 2019

Wer „Blade Runner" und „Total Recall" kennt, der kennt auch die düstere Phantasie von Philip K. Dick – und wird sich kaum darüber wundern, daß es in dieser Mischung aus Science- und Pulp-Fiction in die düsteren Straßenschluchten einer düsteren Zukunft geht: Im New York des Jahres 2019 wimmelt es von interstellaren Großkonzernen, kybernetischen Wesen und Agenten. Hier wird der Spieler zum Anführer einer Elitetruppe ernannt, hier soll er binnen 15 Missionen kniffelige Entführungsfälle klären und der grassierenden Industriespionage Herr werden.

Am Terminal wird bei Bedarf vor jeder Mission das Team neu zusammengestellt; hier gibt es auch Infos zu Waffen, Ausrüstung und Auftrag

TEAMWORK IST ALLES

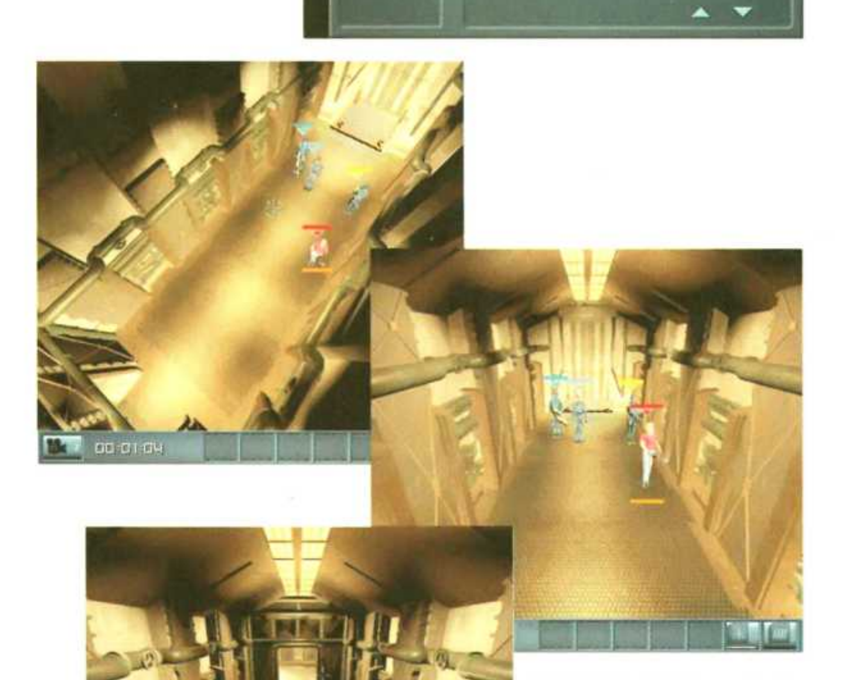
Weil Held Joe Chip im Dschungel der Großstadt allein auf verlorenem Posten stünde, steht bei jedem Auftrag die Zusammenstellung des Teams an erster Stelle. Dabei ist auf die speziellen Fähigkeiten der verfügbaren Damen und Herren ebenso zu achten wie auf ihre Bewaffnung. So bringt das Heer der Söldner insgesamt 60 Psychokräfte ins Spiel, darunter etwa Gedankenkontrolle, Hacking oder Erste Hilfe. Und was der Trupp nicht kann, das muß er eben lernen: Die Fähigkeit, mit den 30 verschiedenen Ballermännern wie Uzi, Blaster oder Schrotflinte umgehen zu können, kann gegen Bares erworben werden, genau wie Hirnschmalz. Das dafür erforderliche Geld erhält man für erfolgreich absolvierte Einsätze.

Zwar steht für Eilige zu Beginn ein vorgefertigtes Team bereit, doch empfiehlt es sich, die zahlreichen, aber immer übersichtlichen Charakteroptionen selbst durchzuackern. Lohn der Fron sind bis zu fünf von 60 voll animierten Recken, die dann nach eigenen Vorstellungen bewaffnet und ausgerüstet in die Schlacht ziehen.

IM DSCHUNGEL DER GROSSSTADT

Von so manchem altgedienten Kämpen wird man sich freilich gar nicht mehr trennen mögen, denn die Belegschaft wächst (in mentaler wie physischer Hinsicht) an ihren Aufgaben. Eine ausgereifte Computerintelligenz sorgt dabei einerseits für Anfangserfolge, andererseits für Digi-Gegner, die ebenfalls im Verlauf der Geschichte dazulernen. Ja, das Kanonenfutter stellt sich mit der Zeit sogar auf die Taktiken des Spielers ein.

Ehe man jedoch erfolgversprechende Strategien entwickeln kann, gilt es, sich mit dem jeweiligen Terrain vertraut zu machen. Dazu offeriert das Programm eine Vielzahl von Kameraperspektiven, die wahlweise automatisch oder manuell gesteuert werden. So ist es möglich, jeden der solide gerenderten und ansprechend ausgeleuchteten Räume aus nahezu allen Blickwin-



Die Vielzahl der möglichen Kameraperspektiven kann manuell oder automatisch gesteuert werden: ein und derselbe Raum von oben, vorne und hinten



Der Echtzeitkampf in futuristischen Gängen wird automatisch geführt, doch per rechtem Mausklick können und müssen Einzelbefehle verteilt werden – hier wurde ein Schutzschild um einen Kameraden aktiviert



Rechts im Bild findet sich die Funktionsleiste mit Karte und Charakterköpfen

keln unter die Lupe zu nehmen, um versteckte Schalter, Türen etc. ausfindig zu machen. Mögen die Schwenks auch abrupt sein, mag so manche Perspektive nicht ganz überzeugen können, an Übersicht mangelt es letztlich nicht. Und wer bei einem Echtzeitgefecht nicht blindlings in das Kreuzfeuer des Feindes stolpern möchte, kann sich auf die Autokamera verlassen. Ebenfalls recht praktisch ist die rechts neben dem Hauptscreen befindliche Statusleiste mit der zweistufigen Automap und je drei vergrößerten Charakterköpfen. Zudem präsentieren die SVGA-Räume ihre jeweiligen Einwohner mitsamt einem informativen Statusbalken.

ALLES IM LOT?

Gesteuert wird per Mausklick bzw. Tastatur, wobei die Personen einzeln oder über einen Gruppenrahmen à la „Command & Conquer" angewählt werden. Die rechte Nagertaste dient dabei zur Anzeige von Einzelbefehlen wie Untersuchen, Angreifen, PSI-Kraft-einsetzen (z.B. Schutzschild um einen Kameraden legen), Ducken, Aufstehen oder Hilfeleistung. Ein Klick auf einen Charakterkopf wechselt dagegen von der Statusanzeige mit den Werten für Gesundheit, Waffe/Munition und PSI-Kraft ins Inventar. Mit diesem System sollten besonders Rollenspieler auf Anhieb klarkommen, auch wenn es in der Hitze des Gefechts eine präzise Interaktion mit allen fünf Teammitgliedern erst nach Eingewöhnung ermöglicht.

Wichtiger als der Sound aus stimmungsvollen Geräuscheffekten, passender Musik und einer komplett deutschen Sprachausgabe ist hier das ausgefuchste Gamedesign. Wobei auch der Spieler ausgefuchst sein sollte, um mit den kniffligen und zunehmend anspruchsvolleren Problemstellungen zurechtzukommen. Doch Hilfe ist selten weit: Informanten verhökern zwischen den Missionen mitunter wertvolle Tips, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad ja vierfach variabel. Für Rollenspieler, Strategen und Freunde variantenreicher 3D-Action ist das New York der Zukunft also durchaus eine Reise wert. (js)

Da keine 3D-Karten unterstützt werden, wirken manche Ansichten ein wenig trist

Siehe auch Begleit-CD

Ubik
(Cryo/Interplay)

Strategische Echtzeitaction (nicht nur) für Rollenspieler

GRAFIK	*80%*
SOUND	*78%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*85%*



83%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P133) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 35 bzw 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA im HighColor Modus
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	geplant, aber in der Testversion noch nicht verfügbar
ONLINE-INFO:	http://www.maxupport.de/cryo

Ganz persönlich

Dick ist schick: Bereits das Adventure zu „Blade Runner" war ja sehr gelungen, und auch diese 3D-Vision vom New York der Zukunft hat es faustdick hinter den Texturen. Nachdem ich mich erst mal im Dschungel der Perspektiven zurechtfand, hatte ich viel Freude am Zusammenstellen einer schlagkräftigen Truppe und den actionreichen Echtzeitgefechten. Insbesondere die vielen Überraschungen während der Geiselbefreiungen oder Informationsbeschaffung haben es mir angetan – nie weiß man, was sich in versteckten Kisten verbergen mag, stets muß man auf der Hut vor einem Hinterhalt sein!

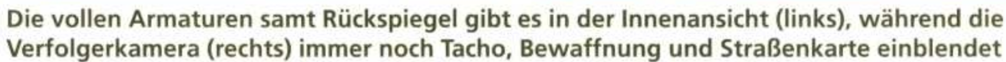


Jörg

STREETS OF SIMCITY

Jedem Häuslebauer sein fahrbarer Untersatz: Nachdem man für Maxis schon mehrmals Städte gebaut und auch bereits per Hubschrauber umsorgt hat, geht's jetzt auf vier Rädern durch die Betonschluchten.





Die vollen Armaturen samt Rückspiegel gibt es in der Innenansicht (links), während die Verfolgerkamera (rechts) immer noch Tacho, Bewaffnung und Straßenkarte einblendet

Nach „Sim City 2000" und „Sim Copter", aber noch einige Monate vor „Sim City 3000" stellt Maxis hier vier Schwierigkeitsstufen sowie fünf Autos zur Wahl. Weil bessere Flitzer natürlich teuer sind, muß man sich dabei zunächst mit dem Einsteigermodell begnügen. Es darf aber immerhin individuell lackiert und im Rahmen der mageren Restfinanzen mit Turbolader, stärkerem Motor usw. bestückt werden. Danach geht es entweder auf Sightseeing durch eine von 50 Städten, auf Preisgeldjagd in urbane Rennen oder als Stuntfahrer in fünf Szenarien zu je einem Dutzend Missionen.

Diese „Storylines" machen denn auch das eigentliche Spiel. Da gilt es, Passagiere zu befördern, dubiose Pakete auszuliefern oder einfach nur die Konkurrenz durch Rammen und Feuerkraft auszuschalten. Die Honorare werden umgehend in Bewaffnung und Panzerung des Einsatzfahrzeuges investiert, da man den örtlichen Verkehrsrowdies bevorzugt mit Minen, Raketenwerfer, MG oder Öllachen beikommt.

Die texturierte Grafik unterstützt 3D-Beschleuniger und hat gegenüber der Heli-Variante merklich zugelegt, setzt aber auf alle Fälle einen flotten Rechner voraus. Trotzdem sind die Straßen von Sim City (optisch) etwas eintönig, was auch für die Musikbegleitung und die Soundeffekte gilt. Schlimmer noch fanden wir die recht hakelige Steuerung – und die Weigerung unserer Testversion, wie versprochen auch Fahrten in mit „Sim City 2000" selbst erstellten Metropolen zu ermöglichen. (rf)

Rechts vor links oder Granatwerfer vor Verkehrsrowdy?



Man tritt gegen bis zu sieben Computerfahrer an, gelegentlich auch nachts

Pro & Kontra



- 3 Spielmodi, 5 Kampagnen, etwa 60 Missionen
- über 50 vorgefertigte Städte
- 3D-Karten werden unterstützt



- hohe Systemanforderungen
- nicht zeitgemäß präsentiert
- hakelige Steuerung
- Einbindung selbsterstellter Städte war im Test nicht möglich



Trotz Unterstützung für 3Dfx-Karten und 166 MHz unter der Pentium-Haube geht die Fahrt über kantige Asphaltpisten und durch eckige Straßenzüge

Streets of SimCity
(Maxis)

Straßenschlachten und Kurierfahrten für SIMulanten

GRAFIK	*70%*
SOUND	*58%*
STEUERUNG	*50%*
MOTIVATION	*58%*



57%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 mit Win 95
SPEICHER:	ab 32 MB RAM und 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), Voodoo-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pedale, Lenkräder
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 im Windows-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.maxis.com





Die Auswahlmenüs stellen zwölf Fahrzeuge und acht 3D-Arenen zur Verfügung



Die texturierte Grafik kommt erst mit einem 3D-Turbo in die Gänge

Mag die Playstation noch so erfolgreich sein, der PC ist erfolgreicher. Ergo bemüht sich Sony Interactive derzeit verstärkt um entsprechende Konvertierungen – wie diesen etwas brutalen Raser.

Wenn sich hier ein Dutzend schwer bewaffneter Fahrzeuge vor acht internationalen Kulissen bis aufs Getriebeöl bekämpft, dann läßt „Carmageddon" grüßen. Da gibt es etwa Axel, dessen Gefährt mit einer mächtigen Schockwelle ausgestattet ist. Andere Boliden sind mit Raketen oder Bomben bestückt, und alle haben noch eine individuelle Spezialattacke als Extra.
Training und Duelle sind nur Beiwerk, Kernpunkt des Spiels ist der Turniermodus. Dabei tritt man nacheinander in den frei befahrbaren Straßen aller acht 3D-Arenen an, um jeweils als einziger Überlebender das Schlachtfeld zu verlassen – freilich nimmt die Zahl der Feinde mit jeder Stufe zu. Die mörderische Hatz führt etwa nach Holland, wo man die obligaten Windmühlen als taktisches Versteck nutzen kann, und nach New York, wo tödliche Stürze vom Wolkenkratzer drohen. Auch Moskau und sogar das ewige Eis werden unsicher gemacht. Zunächst nur mit der Spezialwaffe und einem MG, weitere Wummen liegen dann wortwörtlich auf der Straße. Genau wie Medipacks zur Reparatur von Schäden.

Krieg auf Rädern: Es kann nur einen geben!

Die texturierte Fließbandgrafik (Unterschiede zu „Jet Moto" von nebenan sind kaum zu erkennen) ist für sich genommen weder sonderlich hübsch noch besonders flott, ein 3D-Turbo unter der Haube ist daher sehr zu empfehlen. Weitaus besser wissen die explosiven Soundeffekte und die rockige Begleitmusik zu gefallen. Doch geschmacklose Ideen wie das straflose Überfahren von Passanten und vor allem die verbockte Steuerung verderben den Spaß daran: Auf die Tastatur reagieren die PS-Monster zu ungenau, auf Stick oder Pad geradezu überempfindlich.
Zum guten Schluß raten wir dringend dazu, den Blechsalat im Multiplayerbetrieb anzurichten. Hier haben alle Stahlgladiatoren mit den gleichen Handicaps zu kämpfen, hier und nur hier kann das Gamedesign seine wenigen Stärken ausspielen: Mann gegen Mann bzw. Auto gegen Auto entwickelt die Sache schon einen gewissen Reiz. Wer also über die Voraussetzungen für solche Multischlachten verfügt, darf bei der Motivation guten Gewissens ein paar Punkte dazuaddieren. (mm)



Richtig Freude machen die explosiven Schlachten nur im Multiplayer-Betrieb

Twisted Metal 2
(Sony Interactive)

Destruktive Materialschlacht, nur für Multiplayer interessant

GRAFIK	*64%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*57%*



59%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P200 MMX empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (400 x 300 bis 640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pads
AUSGABE:	englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler über Netzwerk, Modem, LAN
ONLINE-INFO:	http://www.sonyinteractive.com





Eine gute Wahl: Die attraktive „Wild Ride" ist eine Pilotin mit Allroundtalenten



Spektakuläre Rennen in unspektakulärer Grafik

Sony zum zweiten: reinrassige und somit gewaltfreie Rennen auf Jet-Bikes. Die Idee ist ja nicht eben neu, und auch die Umsetzung läßt ein wenig zu wünschen übrig – typische Konsolenkost in eingeDOSter Form.

Zu Beginn wählt man einen von 20 Fahrern, die sich auf vier Teams verteilen. Jeder Biker bringt seinen eigenen Feuerstuhl mit, die Unterschiede sind teilweise gewaltig: Wo das eine Fahrzeug schneller ist, mag das andere Modell besser zu steuern sein usw. Gerast wird auf bzw. leicht über neun Pisten plus eine Bonusstrecke.
Bloß drei der Kurse stehen von Anfang an offen, der Zutritt auf die übrigen wird nur Siegern gewährt. Freilich sind die Läufe zunehmend schwieriger zu gewinnen, da sich auf immer anspruchsvolleren Strecken 19 immer gewieftere Gegner tummeln. An Abwechslung herrscht somit wenig Mangel, zumal einige Abschnitte primär aus ebenem Land bestehen, während auf anderen über Wasser gejettet oder über Eis geschlittert wird.
In jedem Rennen hat der Spieler ein paar Turboboosts zur Verfügung, deren Einsatz gelernt sein will – anfangs geht's da noch häufig mit Vollgas ins Verderben, was zwar keine Schäden, aber Zeitverluste mit sich bringt. Ebenfalls schwierig zu beherrschen sind die rapiden Wenden: Nur wer im richtigen Moment vor einem der über die Strecke verteilten Pole seinen Magnet einschaltet, driftet perfekt um die Kehre. Das ist um so kniffeliger, als die Steuerung via Tastatur, Stick oder Gamepad generell recht unpräzise arbeitet. Training in Einzelrennen ist also dringend zu empfehlen, will man auch den erst nach erfolgreich absolvierter Meisterschaft zugänglichen Stunt-Modus (mit Extras für besonders spektakuläre Vorstellungen) zu Gesicht bekommen.

Turboboosts, magnetische Wenden und spektakuläre Stunts

Daß diese Umsetzung von der Playstation trotz Multiplayermodus für bis zu 14 Raser nicht überzeugen kann, liegt auch und gerade an der Präsentation: Die Grafik wirkt selbst unter Direct-3D altbacken und kennt weder Replayrecorder noch Perspektivenwechsel – der Blickpunkt darf lediglich leicht verschoben werden. Der Sound aus Effekten und Musik geht zwar in Ordnung, doch wäre Sony gut beraten, zukünftig lieber Highlights wie „Crash Bandicot" zu konvertieren statt (vorläufig auf Direktimport beschränkte) Durchschnittsware wie diese. (mm)



Statt Replays und Perspektivenwechsel gibt es viele Pixel und ein paar Reflektionen

Jet Moto
(Sony Interactive)

Lieblos von der Playstation konvertiertes Rennspiel

GRAFIK	*62%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*57%*

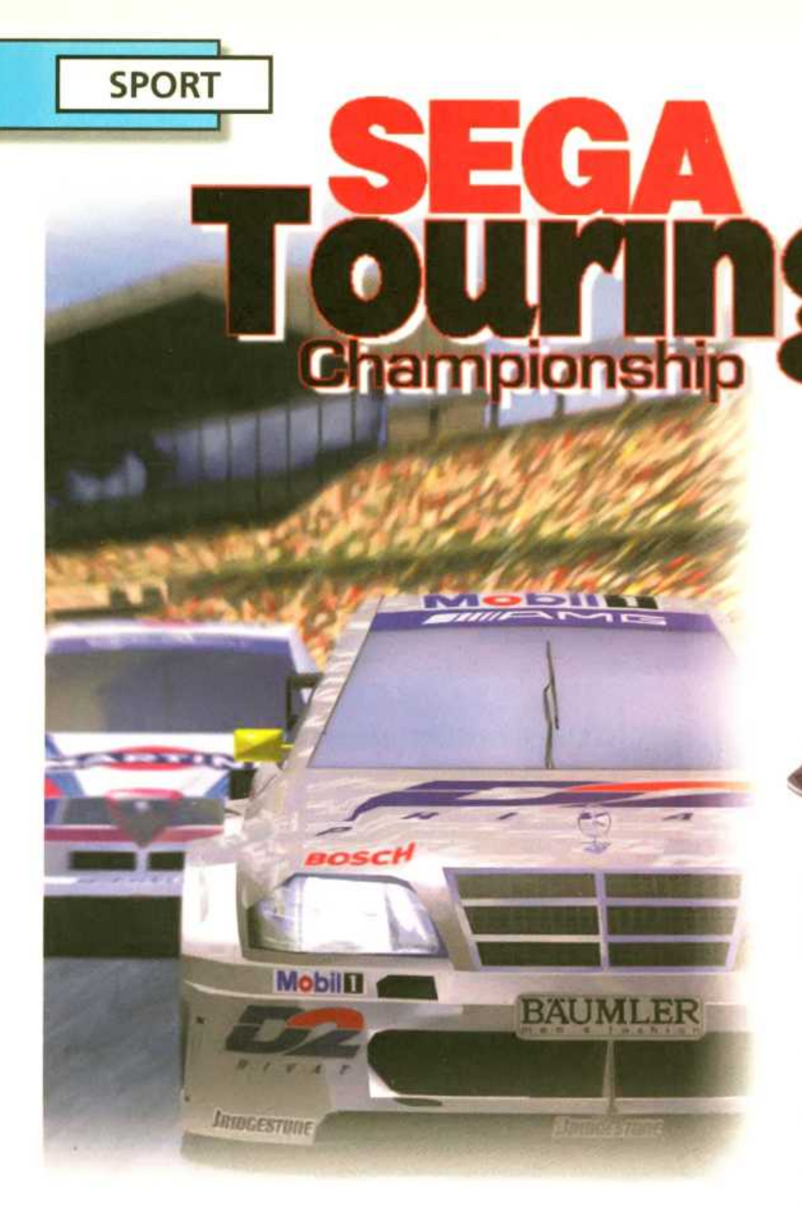


58%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P200 MMX empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (400 x 300 bis 640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Keyboard, Joystick, Pads
AUSGABE:	englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 14 Spieler über Netzwerk, Modem, LAN
ONLINE-INFO:	http://www.sonyinteractive.com

SEGA Touring Car Championship



Der Fuhrpark aus DTM und einmal dem japanischen Tourenwagensport: AMG-Mercedes C-Klasse, Alfa Romeo 155 V6, Opel Calibra V6 und Toyota Supra GT

Nicht mehr lange, dann dröhnen auch in der Realität wieder die Motoren. Doch während die internationalen Strecken noch im Winterschlaf liegen, weckt Sega die PC-Piloten jetzt mit einer flotten Arcade-Konvertierung der guten alten DTM.

Tourenwagenrennen, das sind dramatische Positionskämpfe und gewagte Überholmanöver – also ideale Voraussetzungen für ein zünftiges Computerspiel. Daher verwundert es auch nicht, daß die Japaner nach der amerikanischen NASCAR-Serie („Daytona USA") und dem Rallyesport („Sega Rally") nun an der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft Maß genommen haben: Mit einem Toyota Supra GT steht ein einziger „Reiskocher" den originalen DTM-Boliden AMG-Mercedes C-Klasse, Alfa 155 V6 und Opel Calibra V6 gegenüber.

Bevor der Startschuß fällt, sind Tuningarbeiten an Hinter- und Vorderradaufhängung, dem Handling, der manuellen oder automatischen Getriebeübersetzung und den Bremsen möglich. Allerdings nur in relativ engen Grenzen, denn die voreingestellten Werte liegen bereits nahe am Optimum. Anschließend empfehlen sich Trainingsfahrten auf den drei gebotenen Kursen. Da hätten wir nämlich ein schnelles Oval, komplexe Serpentinen und einen engen Stadtasphalt. Hierbei erzielte Rekorde werden als Replay verewigt, die Zeiten parken dann nach Auto, Strecke und Spielmodus getrennt in einer übersichtlichen Tabelle. Und als Motivationsturbo kann optional ein blinkender „Ghost", also eine vorher gespeicherte Altfahrt in das laufende Bild eingeblendet werden. Übrigens lassen sich alle Daten als Datei auslagern und so etwa via Internet tauschen.

Im WM-Modus werden die drei Pisten dann beginnend mit dem Oval nacheinander besucht. Sofern die Meisterschaft wegen des unbarmherzigen Zeitlimits kein frühzeitiges Ende findet und man am Siegpodest landet, öffnet sich die Zufahrt zu zwei Bonuskursen und drei Extravehikeln: ein hausgemachter Prototyp und die aus „Sega Rally" bekannten Modelle Toyota Celica und Lancia Delta. Wer den direkten Vergleich mit real existierenden Konkurrenten sucht,

Böser Golf jagt Radkäppchen: Tourenwagenrennen

Auch **Segas Automatenoriginal basiert auf der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft**, bei der seit 1984 eher optisch als technisch seriennahe PS-Boliden praktisch aller etablierten Marken teilnahmen. Neben den dramatischen Positionskämpfen machte sich die DTM vor allem durch ihre Publikumsnähe viele Freunde: Im Gegensatz zur Formel 1 durften die Fans hier auch die Boxengasse besuchen. 1995 ging die bislang rein nationale Meisterschaft dann erstmals auf internationale Tournee, wurde ein Jahr darauf aber **wegen der immens gestiegenen Kosten eingestellt**. Als Alternative bietet sich der seit 1994 vom ADAC veranstaltete Supertourenwagen-Cup (STW) an. Hier liefern sich die Piloten auch technisch seriennaher Autos wie VW Golf, Ford Escort oder BMW-3er beinharte Fights um die Spitze.



Oft spannender als die Formel 1: Tourenwagenrennen mit seriennahen Boliden etablierter Marken



Schicke Kamerafahrten gibt es nur im Replay, der Rennbetrieb auf den drei optisch kaum, dafür spielerisch stark unterschiedlichen Standardstrecken ist bloß aus dem Cockpit- oder (besser noch) per Hinterbordobjektiv zu sehen



Boxenstopps und Tuningarbeiten sind möglich, doch die Voreinstellungen genü-



Am Splitscreen sind rasante Duelle möglich



Unfälle kosten kein Blech, aber wertvolle Sekunden

findet ihn im Splitscreen-Duell oder einem gegnerlosen Crash-Festival im Netzwerk aus bis zu acht Rechnern. Es geht auf denselben Strecken wie das Solospiel über die Bühne und ermöglicht auf Wunsch einen kleinen PS-Schub für zurückgefallene Verfolger.

Heiße Kurven für flotte Rechner

Doch auch und gerade der Sprint gegen die CPU-Konkurrenz verlangt dem Piloten vollste Konzentration ab: Nur wer Gas, Bremse und das Handling der schleuderfreudigen Boliden voll unter Kontrolle hat, sieht die behenden Computergegner im Rückspiegel. Entscheidende Bedeutung kommt hierbei dem Tempo der recht schicken, wenn auch nicht übertrieben detailreichen 3D-Optik zu – nur wenn die Grafik flüssig zoomt, reagiert auch die Steuerung exakt, so wie sie soll. Daß Direct3D-Beschleuniger erst in einigen Wochen nachträglich per Patch unterstützt werden, stimmt in diesem Zusammenhang daher nachdenklich. So entwickelt das SVGA-Gelände nämlich erst ab 200 Pentium-Pferden die erforderliche Geschwindigkeit, während schwächere Rechner besser mit VGA klarkommen. Die gesungene Dancemusik ist aber unabhängig von der Hardware Geschmackssache und zugunsten reinrassiger Motorensounds abschaltbar. (rl)



Verstecktes Gimmick: Wird das Pad im Fahrzeugmenü nach unten gedrückt, ändert sich die Lackierung der Boliden

Global Net Events

Mit vorliegendem Spiel veranstaltet Sega **weltweite Wettbewerbe über das Internet** auf speziellen Strecken; etwa einem nächtlichen Bonuskurs mit Gegenverkehr. Der erste Lauf fand bereits am 25.12.1997 statt, doch die Termine am 13.2.1998 und dem 1.4.1998 sollten ja noch erreichbar sein. Und falls nicht, hier ein **Cheat**: Einfach die Systemuhr auf die jeweiligen Daten umstellen, schon stehen die Sonderpisten und Hütchenslaloms jedermann und jederzeit offen.

Sega TouringCar Championship
(Sega)

Arcade-Racing für DTM-Fans

GRAFIK	*70%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*74%*



72%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (für SVGA-Auflösung besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 oder 640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler am Splitscreen oder via (Null-)Modem, bis zu 8 via Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sega.de





Als Belohnung für Bestzeiten oder Siege winken auch mal Bonusfahrzeuge

Den meisten Spaß versprechen Rennen über Tische und Bügelbretter in geselliger Runde

Micro Machines sagt, wer Matchbox-Autos meint. Am PC steht das Markenzeichen seit zwei Spielen für knuffige Draufsichtrennen über kuriose Strecken. Das hat sich auch im dritten Anlauf nicht geändert: Insbesondere auf Rudelraser wartet unter Win 95 wieder viel Spaß am Gas.

Trucks, Buggies, Panzer, Schnellboote und mehr: Ein rundes Dutzend Mini-Vehikel konkurriert auf 48 skurrilen Pisten

Im Gegensatz zur starken 3D-Konkurrenz verfolgt die Kamera die Mikroboliden der Codemasters wieder überwiegend von schräg oben. Nur, wenn ein großes Hindernis den Blick auf die Piste versperrt, zoomt das Objektiv dabei über das neue Polygongelände. Doch Hindernisse gibt es viele, wenn man mit Kleinstwagen über den Frühstückstisch, durch die Vorratskammer, einen Pool, einen Sandkasten oder den Vorgarten brettert...
Optisch machen die acht Terrains mit je sechs Pisten fehlende Details also durch Humor wett. Da schlagen Baguettes oder Bügelbretter eine Brücke zwischen Tischplatten, da bildet eine Sandschaufel die Sprungschanze vor einer tiefen Schlucht. Man kurvt eine Sandburg hinauf oder schlängelt sich zwischen Billardkugeln hindurch. Die flotte Gaudi jenseits jedes Simulationsanspruches besticht dabei durch einsteigerfreundliches Fahrzeughandling und Raffinesse. So bieten Formel 1-Boliden den besten Grip und höchsten Topspeed, LKWs die längeren Brems- und Beschleunigungswege, Buggies die meiste Sprungdynamik.
Nachdem der Fahrzeugtyp für jede Ausscheidung fest vorgegeben ist, nimmt man auch mal in einem bewaffneten Panzer Platz oder schlittert im Boot durch den Teich. Unterwegs darf nach Herzenslust gerempelt werden, optional liegen zudem Sammelextras herum. Wer sie abgreift, kann seine Verfolger etwa mittels Minen abhängen und die vorauseilende Kon-

So richtig nett nur im Quartett?

Selten stand eine solche Vielzahl an Spielmodi am Start. So hören sich Solisten erst in der **Fahrschule** zynische Kommentare bei jedem mißlungenen Manöver an, drehen dann vielleicht **Trainingsrunden** auf einer beliebigen Strecke und bekriegen sich mit dem **Ghost** einer zugeblendeten Altfahrt. Dann stehen ein acht Kurse umfassendes **Turnier** gegen vier Computergegner oder spannende **Duelle** zur Wahl: Fällt ein Konkurrent so weit zurück, daß er aus dem Vollbild gerät, erhält der Gegner einen Bonuspunkt.
In den **Multiplayermodi für bis zu acht Teilnehmer** kann man an einem Rechner zu viert gleichzeitig spielen (zu acht nacheinander), wobei die Tastatur brüderlich geteilt werden muß. Via Nullmodem oder Netzwerk lassen sich maximal acht Computer zusammenschließen, um **auf 48 Kursen** im Team oder gegeneinander zu Einzelausscheidungen und WM-Turnieren anzutreten.



Spaßgarant Multiplayermodus: Schnelle Reaktionen, harte Bandagen und knuffige Cartoon-Waffen ebnen den Weg zum Sieg



Auch zu Wasser wird um Meisterschaftspunkte gekämpft

kurrenz mit Vorschlaghammer oder Greifzange aus dem Weg schaffen. Sollten die Methoden zu Siegen oder Bestzeiten führen, werden die Erfolge in ausführlicher Tabellenform verewigt.

Drängeln, hupen, rammen: Stoßverkehr am Frühstückstisch

So ulkig das alles im Mehrspielerbetrieb ist, für Solo-Piloten leidet der Fahrspaß doch ein wenig unter der etwas kargen Optik. Nicht ganz zeitgemäß auch, daß die Grafik mit Direct3D-Beschleunigung zwar flotter, aber keineswegs schöner oder gar abwechslungsreicher wird. Grundsätzlich genügt daher ein P133 mit VGA-Karte vollauf. Auch Begleitmusik und Soundeffekte könnten mitreißender sein. Fazit: Ein Spiel, das erst in geselliger Runde seine Schokoladenseite zeigt – und uns somit zu einer entsprechenden Doppelwertung nötigt. (rl)

Micro Machines V3
(Codemasters)

Witzige Matchbox-Rennen auch und gerade für Multiplayer

	Solo	Multi
GRAFIK	*60%*	*60%*
SOUND	*62%*	*62%*
STEUERUNG	*81%*	*81%*
MOTIVATION	*72%*	*88%*
	70%	**85%**

PC Zone Hit

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-Turbos werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler simultan an einem Rechner (8 nacheinander), 8 via (Null-) Modem und im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.codemasters.com

CART Precision Racing

Was hierzulande die Formel 1 ist, das war in den USA lange Zeit die Indycar-Serie: das höchste der Gefühle für Motorsport-Fans. Mittlerweile hat die CART-Serie diese Position inne – was Microsoft jetzt mit einer in der Tat präzisen Versoftung würdigt.

In der Boxengasse

Vor dem Start darf man das Programm in praktisch jeder Beziehung an seine Möglichkeiten anpassen. Es können diverse Fahrhilfen wie eine Anzeige der Ideallinie oder ein Bremsassistent zugeschaltet werden, man kann Petrus ins Handwerk pfuschen, sein Fahrzeug jeden Crash unbeschadet überstehen lassen und eine von drei Schwierigkeitsstufen wählen. Auch, wer zunächst mehr über die Hintergründe der Championship Auto Racing Teams (CART) erfahren möchte oder detaillierte Rennstrategien wünscht, wird fündig: die integrierte Fahrschule läßt hier keine Wünsche offen. Allerdings setzt sie zwingend den „Microsoft Explorer" voraus, weshalb der Gates-Stall den hauseigenen Browser auch gleich mit auf die CD-ROM gepackt hat.

Bei der Auswahl der Fahrzeuge und ihrer Piloten wird man ebenfalls mit Infos satt verwöhnt. Neulinge im Renngeschäft sollten sich hier für das bärenstarke Newman/Haas-Team mit Christian Fittipaldi und Carl Haas entscheiden, da es schnelle Erfolgserlebnisse verspricht. Doch welcher Bolide es auch sein mag, stets kann er nach Herzenslust getunet werden. Das Fahrverhalten mit den neuen Reifen, abgeänderten Spoilern etc. läßt sich dann bei einer Probefahrt testen. Oder man überläßt die Karre einfach den fähigen Händen eines Mechanikers, der sie selbständig umbaut. Ist zudem der Modus (Einzellauf, Rennwochenende oder komplette Saison) gewählt, geht es auf 17 Strecken an Training, Qualifikation, Warm-up und Rennen.

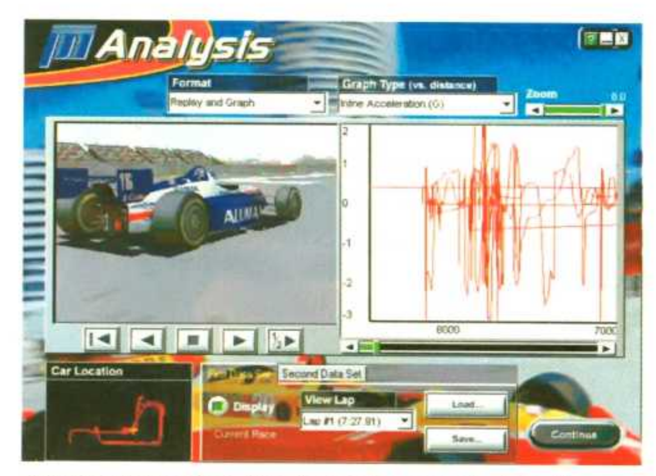








In übersichtlichen Menüs kann man das Spiel nach Belieben konfigurieren, seinen Rennwagen aufpeppen und Infos einholen



Bei simultan eingeblendetem Rennverlauf decken die Telemetriedaten grobe Fehler im Fahrverhalten auf



Die Cockpitperspektive vermittelt das beste Fahrgefühl, elf weitere Ansichten stehen zur Verfügung

Pro & Kontra



* offizielle CART-Lizenz der Saison 1997
* 17 unverbrauchte Strecken
* Spielparameter vielfältig einstellbar
* viel Realismus inkl. Telemetrie



* ohne 3D-Beschleuniger grafische Defizite
* enttäuschender Sound
* Ovalkurse teils zu ähnlich





Die niedrigste Auflösung mit abgeschalteten Details (links) ist arg grob, mit 640 x 480 Pixeln wissen die Rennen weitaus besser zu gefallen



Kollisionen mit dem Pace Car oder einer Mauer sehen in der Wiederholung besonders spektakulär aus

Gentlemen, start your engines!

Wie im CART-Zirkus üblich, wird immer fliegend gestartet. Sobald der beste Fahrer aus der Qualifikation die Startlinie überquert hat, kann der Kampf um die Pole-position beginnen. Aus insgesamt einem Dutzend Kameraansichten läßt er sich beobachten, spielerisch sinnvoll sind freilich nur die Cockpit- sowie ein, zwei Außenperspektiven – alles übrige eignet sich eigentlich nur dazu, Unfälle in der Wiederholung spektakulär darzustellen. Spielerisch nicht minder sinnvoll ist der Einsatz eines Lenkrades als Steuermedium, ansonsten lassen sich die PS-Monster auch via Joystick, Tastatur oder Gamepad ansprechend dirigieren. Das Fahrgefühl gefällt vom Fleck weg und erlaubt gerade CART-Novizen einen sehr schnellen Einstieg. Ein weiteres Highlight ist der Multiplayermodus für problemloses Rudelrasen mit maximal acht CART-Piloten. Nach dem F1-Overkill der letzten Monate versprechen die hiesigen Kurse ohnehin eine erfrischende Abwechslung, flitzt man doch ganz überwiegend durch klassische Ovale. Um so schöner, daß vereinzelte Strecken auch mit zahlreichen Kurven und fiesen Schikanen aufwarten. Wer das komplette Pensum absolviert, kommt dabei ganz schön herum in der Welt: Rio de Janeiro, Florida, Kalifornien und Kanada stehen u.a. als Austragungsorte bereit. Dabei mögen die Motoren zwar wenig überzeugend dröhnen, doch die sporadisch eingestreuten Kommentare aus dem Off passen stets gut zum Geschehen. Und während der (etwas sehr schlicht gehaltenen) Menüs schallt launiger Rock aus den Boxen.



Auch vor Schmuddelwetter bleibt man optional nicht verschont



Dieser Dreher kostet die Führung, man beachte die realistischen Reifenspuren

Endspurt

Bei der Grafik wiederum gefallen die detailreich gestalteten Polygon-Fahrzeuge unter bewölktem Himmel besser als die eintönigen, von Strecke zu Strecke kaum zu unterscheidenden Kulissen. Dafür entwickelt die 3D-Optik ein sehr hohes Tempo auch auf Rechnern ohne Direct3D-Beschleunigung. Wer sich da noch über die Riesenpixel am Asphalt beschwert, dem fehlt wahrlich der wahre Sportsgeist. (mm)

Ganz persönlich



Marco

Dank dem Fleiß der Rennspielhersteller kenne ich so ziemlich jeden Grashalm entlang der F1-Strecken beim Namen – da kommt eine Umsetzung der noch relativ unverbrauchten CART-Serie gerade recht, auch wenn Microsoft damit das Rad nicht neu erfindet. Die immerhin 17 Strecken, der fein dosierbare Schwierigkeitsgrad und die massierten Einstellmöglichkeiten machen das US-Racing aber auch am Euro-PC zu einer langfristig motivierenden Angelegenheit. Daß man dabei einige Features explizit auf den hauseigenen Browser zugeschnitten hat, sollte in meinen Augen aber fast schon mit Punktabzügen bestraft werden. Na, zumindest kriegt man das Progi so umsonst dazu.

CART Precision Racing
(Microsoft)

Nomen est omen: Präzise Simulation der amerikanischen Rennserie

GRAFIK	*75%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*80%*



78%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (besser 32 MB), 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (von 320 x 400 bis 640 x 480 Pixel), Details regelbar, unterstützt alle zu Direct3D kompatiblen Grafikbeschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Gamepad, (Force Feedback-)Joystick, Lenkrad, Pedalerie
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 bis 8 Spieler über (Null-)Modem, Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.eu.microsoft.com/germany/produkte/cartracing/

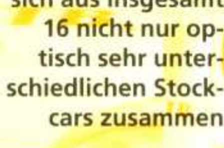
Vor einem Jahr war Kalistos ultimativer Racer noch ein exklusives Vergnügen, weil ausschließlich den Käufern der Grafikturbos „Apocalypse 3D" bzw. „M3D" zugänglich. Jetzt steht das Cockpit jedermann offen.



Dank bahnbrechender 3D-Grafik und hervorragender Spielbarkeit nahm der Vorfahre(r) trotz limitierter Verfügbarkeit bald eine Spitzenposition im Genre ein. Keine Überraschung also, daß der „professionelle" Neustart quasi auf bewährtem Terrain stattfindet: Bei verdoppeltem Fuhrpark wartet einmal mehr schnörkelloses Arcade-Racing ohne Boxenstopps und anderen Simulationselementen.
Der PC-Pilot zwängt sich hier in eines von 16 Stockcars, deren Unterschiede keineswegs bloß optischer Natur sind – Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Straßenlage der offerierten Boliden heben sich klar voneinander ab. Statt der ehemals nur einen Piste bietet das Auswahlmenü nun zudem 17 Rundkurse feil. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich freilich, daß der vermeintlichen Vielfalt bloß vier (in Etappen unterteilte) Basisstrecken zugrundeliegen. Für Abwechslung sorgen Befahrbarkeit in entgegengesetzter Richtung oder gleich eine komplette Spiegelung der Route, wodurch natürlich alle Links- zu Rechtskurven mutieren.
Fahrfehler darf man sich schon am einfachsten Schwierigkeitsgrad nicht erlauben, denn die sieben Computergegner rasen wie die Teufel und scheuen keine noch so hinterhältige Rempelei. Vom Zeitverlust und der sichtlich verbeulten Karosserie abgesehen, bleiben Feindkontakte aber folgenlos. Somit eignen sich Karambolagen hervorragend dazu, die Konkurrenz auf Distanz zu halten. Recht so, denn liegt man erst mal hinten, hat eine Aufholjagd zumeist erst dann Erfolg, wenn sich die CPU-Schumis an einer haarigen Stelle wie Kreisverkehr, Zollstation usw. verzetteln.
Da man damit nicht rechnen sollte, sind auch Trainingsrunden gegen die Stoppuhr zum Kennenlernen der Kurse sehr zu empfehlen. Auf Wunsch wird dabei ein transparenter „Ghost", also eine vorher gespeicherte Altfahrt in das aktuell laufende Geschehen eingeblendet. Das er-



Im Stoppuhr-Modus fährt man gegen den transparenten „Geist" der eigenen Vorleistung



Der Fuhrpark setzt sich aus insgesamt 16 nicht nur optisch sehr unterschiedlichen Stockcars zusammen



Pro & Kontra



- effektreiche 3D-Grafik
- realistische Soundkulisse
- hervorragendes Fahrgefühl



- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- zu ähnliche Kurse
- Stick unterstützt nur vier von fünf Funktionen



Eine Seltenheit im Genre: Die Hinterbordkamera ist ebenso praxistauglich wie die Cockpitperspektive





Ein Grafikeffekt jagt den nächsten: Lensflares, Spiegelungen in den Scheiben, realistischer Schattenwurf, sehenswerte Crashs und feine Lichtkegel in der Dämmerung



möglicht optimale Vergleiche zwischen verschiedenen Fahrzeugen bzw. -stilen. Trainingsläufe und Rennen variabler Dauer finden nach Gusto am hellichten Tag, in der Dämmerung oder in finsterer Nacht statt; auf Wunsch wechselt die Tageszeit automatisch, oder es setzt Regen ein. Einstellbar ist darüber hinaus, ob über die Strecke verteilte Checkpoints zusätzlichen Zeitdruck erzeugen und wie fix der Wagen auf Lenkbewegungen reagiert.

Apropos Handling: So mitreißend das Fahrgefühl sein mag und so toll die Slides mit der Handbremse gelingen, für Stick-Driver sind Enttäuschungen vorprogrammiert. Pro Eingabegerät werden nämlich stets bloß vier Buttons unterstützt, was bei grundsätzlich fünf Funktionen (Gas, Bremse, Handbremse, manuelles Rauf- und Runterschalten) schlicht ein Witz ist. Die Schaltautomatik ist daher zu bevorzugen, ersatzweise lenkt es sich aber bei vollem Funktionsumfang auch mit der Tastatur ganz gut.

Wie legt man fünf Funktionen auf nur vier Buttons?

Ein wenig Kritik muß zuletzt noch an der Polygongrafik geübt werden, der es trotz vorbeiziehender Zeppeline, Eisenbahnen oder Vogelschwärme gelegentlich an Details mangelt. Dafür sehen Lensflares, fliegende Funken, der Reifenabrieb am Teer, die Spiegelungen in den Scheiben oder die passend zum Sonnenstand fallenden Schatten phantastisch aus. Und das Tempo stimmt unabhängig von der verwendeten Hardware: Egal ob nackter P75 oder P266 mit Direct3D-, PowerVR- bzw. 3Dfx-Board, jedes System wird mit Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Pixeln optimal genutzt. Weil zudem die Soundkulisse rundum stimmig geriet, kann Ultim@te Race nach wie vor im Rennen um die Spielergunst bestehen – auch wenn gerade das Rennspielgenre in den letzten Monaten beachtliche Fortschritte gemacht hat. (rl)



Dank bis ins Detail authentischer Fahrphysik sind Slides via Handbremse möglich und wichtig



Rudelrasen: Bis zu 16 Multiplayer dürfen auf 17 Rundkursen gegeneinander antreten oder in einer speziellen Arena einander so lange an die Karosserie fahren, bis der Motor platzt

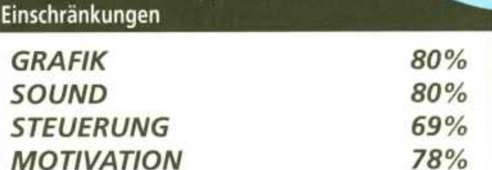
Ganz persönlich

Aufgrund des horrenden Schwierigkeitsgrades richtet sich Ultim@te Race Pro in der Tat an Profis – die sich über die nur in engen Grenzen konfigurierbare Steuerung natürlich besonders ärgern. Bei jedem WM-Lauf muß das Feld der enorm starken CPU-Fahrer da von hinten aufgerollt werden, wobei ein falsches Manöver alle Chancen auf einen Podestplatz zunichte macht. Ein großer Trost sind aber die spannenden Multiplayer-Rennen: Meine Mitspieler machen halt ähnliche Fehler wie ich. Und Markus´ Traumzeiten mal eben zu übertreffen, ist sowieso die größte Genugtuung.



Richy

Ultim@te Race Pro
(MicroProse/Kalisto)



Schönes Arcade-Racing mit unschönen Einschränkungen

GRAFIK	*80%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*69%*
MOTIVATION	*78%*



79%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 60 MB (besser 130 MB) auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-, PowerVR- und Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joysticks, Lenkräder
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 16 per Internet oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ultimaterace.de

Dieses Jahr hat's der Nicklaus besonders eilig: Nur zehn Monate nach dem letzten PC-Turnier meldet sich der Altmeister des Golfsports am Bildschirm zurück – mit neuen Kursen, verbessertem Editor und gleich drei Steuermodi.

Jack Nicklaus 5

Die neuen Polygon-Golfer agieren in fotorealistischen Landschaften, eine Übersicht kann zugeblendet werden

Weil mehr einfach mehr ist, gesellen sich hier zu den fünf Kursen des Vorgängers noch mal so viele mit exotischen Namen wie Hualalai, Montera Bay oder Mount Juliet. Und wer auch von diesen (teils vom Meister selbst entworfenen) Parcours die Nase voll hat, dem stellt Accolade weitere umsonst im Internet zum Download zur Verfügung. Eine faire Sache!
Viel Auswahl herrscht auch bei den 16 Spielmodi, darunter natürlich Training und diverse Turniere. Hat man sich dann noch für einen von fünf Golfern, die richtigen 14 Schläger sowie Rahmenbedingungen wie Wind und Wetter entschieden, stößt man am Abschlag auf eine neu gestaltete Optik: Bei kaum veränderter Landschaftsgrafik schwingen jetzt nicht mehr digitalisierte Akteure den Knüppel, sondern Polygonsportler. Wie sie das tun, bestimmt der Spieler entweder über zwei traditionelle Stopklicks auf einen Powerkreis, eine Variante mit dreifachem Mausdruck oder den sogenannten „Mouse Meter". Bei letzterem hat man den Nager dynamisch von rechts nach links über das Pad zu führen. Für Übersicht sorgen dabei gleich zehn Kameraperspektiven und ein etwas zu grobmaschiges Gitter am Green.

Polygon-Golfer in Postkartenlandschaften

Die englischen Kommentare des CBS-Sportreporters Gary McCord gehen ebenso in Ordnung wie die üblichen Randgeräusche von zwitschernden Vögeln bis hin zu klatschenden Zuschauern. Das Prunkstück des Programms ist aber auch diesmal wieder der flexible und benutzerfreundliche Kurseditor. Mit ihm lassen sich jetzt sogar eigene Grafiken einbinden. Wer also möglichst viel Gelände für möglichst wenig Geld sucht, wird von Jack Nicklaus dank Editor und Internet-Nachschub bestens bedient. Golfer, für die Luxus pur zählt, sind hingegen nach wie vor bei der „Links LS 1998 Edition" besser aufgehoben: Dank schickerer Präsentation und mehr Spielfeatures bleibt der Platzhirsch von Access an der Tabellenspitze im digitalen Nobelsport. (mm)

Wegen des wieder zu groben Einblendgitters und der etwas ungenauen Gefälleangaben bleibt das Putten tückisch



Grafische Spezialeffekte wie Reflexionen im Wasser werten die Optik weiter auf



Dank des mustergültigen Editors können sogar die Eskimos mit einem feinen Eis-Parcours beglückt werden

Jack Nicklaus 5
(Accolade/Electronic Arts)

Ausgereifte Golfsimulation mit reicher Kursauswahl

GRAFIK	*78%*
SOUND	*67%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*80%*



78%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version soll folgen
MULTIPLAYER:	Multiplayervarianten über Modem und Netzwerk für max. 4 Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.accolade.com

Das Action-Debüt der Programmierer von Kronos steht bereits auf dem BPjS-Index, dieses düster-apokalyptische Beat'em-up mag folgen. Dem wenig glanzvollen Gameplay dürfte aber ohnehin kaum jemand nachtrauern.



Dark Rift wandelt unverkennbar auf den Spuren, die Midways Kriegsgötter hinterlassen haben: Um die einzelnen Bruchstücke eines überaus machtvollen Artefakts zu vereinen, finden sich acht humanoide Krieger zu einem Turnier zusammen. Nach Siegen über die unmittelbaren Konkurrenten warten noch die Endgegner Sonork und Demitron (welche per Cheat ebenfalls angewählt werden können) auf eine Tracht Prügel, ehe der ersehnte Dimensionsschlüssel wieder komplett ist.
So unterschiedlich die verschiedenen Cyborgs, Amazonen und Monster auch bewaffnet sein mögen, vom Spielgefühl her könnten sie allesamt Geschwister sein: Ob Streitaxt oder Laserschwert, alle Attacken kommen ähnlich schnell, sind ähnlich schmerzhaft und leicht kombinierbar – sobald man sich mit der total überbelegten Tastatur- bzw. Padsteuerung angefreundet hat. Dazu kommt, daß auch die charakterspezifischen Spezialangriffe stets über die gleichen Bewegungen aktiviert werden. Somit bietet lediglich der Zweispieler-Modus einen echten Anreiz, taktische Finessen wie die (allerdings viel zu kurzen) Sidesteps auszuprobieren.

Kloppen in postapokalyptischer Düsternis

Immerhin werden alle Arten von 3D-Beschleunigern unterstützt, wodurch die Kämpfe auch bei eingeschalteten Bodentexturen und (2D-) Hintergründen flott über die Bühne gehen. Leider reicht der optische Gesamteindruck aber dennoch nicht an Segas „Last Bronx" heran. Dasselbe in laut gilt für die Soundbegleitung aus wuchtigen Stereoeffekten und eintönigen CD-Stücken. So bleibt Dark Rift unter dem Strich ein mittelmäßiges Spiel, das – nomen est omen – bald wieder in der Dunkelheit des Vergessens verschwunden sein dürfte. (mz)



Mit den richtigen Button-Kombinationen lassen die Kämpfer vernichtende Combos vom Stapel



Der optisch interessanteste Charakter ist das Energiewesen Morphix

Ganz persönlich

Wieso glauben eigentlich so viele Hersteller, mit einigen exotischen Charakteren und brutalen Specials bereits ein gutes Beat'em-up erstellt zu haben? Dark Rift ist eines dieser Spiele, dessen ewig gleiches Gameplay nun wirklich keinen Genre-Fan von den Socken haut. Da konnten mich Segas Zeitlupen-Gefechte in der „Last Bronx" schon viel fester an den Monitor fesseln!

Markus

Dark Rift
(Kronos/Softgold)

Eintönige 3D-Keilerei in düsterer Umgebung

GRAFIK	*71%*
SOUND	*50%*
STEUERUNG	*48%*
MOTIVATION	*55%*



53%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gegeneinander
ONLINE-INFO:	http://www.kronosdigital.com

Seit einigen Wochen auf der Saturn-Konsole, jetzt am PC: Nach „Virtua Fighter 2" hat Sega nun eine weitere 3D-Prügelei für Win 95 umgesetzt. Eine gute Idee, denn der zugrundeliegende Automat wurde in Deutschland bislang kaum gesichtet.



Werden die acht regulären Gegner in weniger als drei Minuten besiegt, winkt ein Tänzchen mit dem metallischen Ebenbild

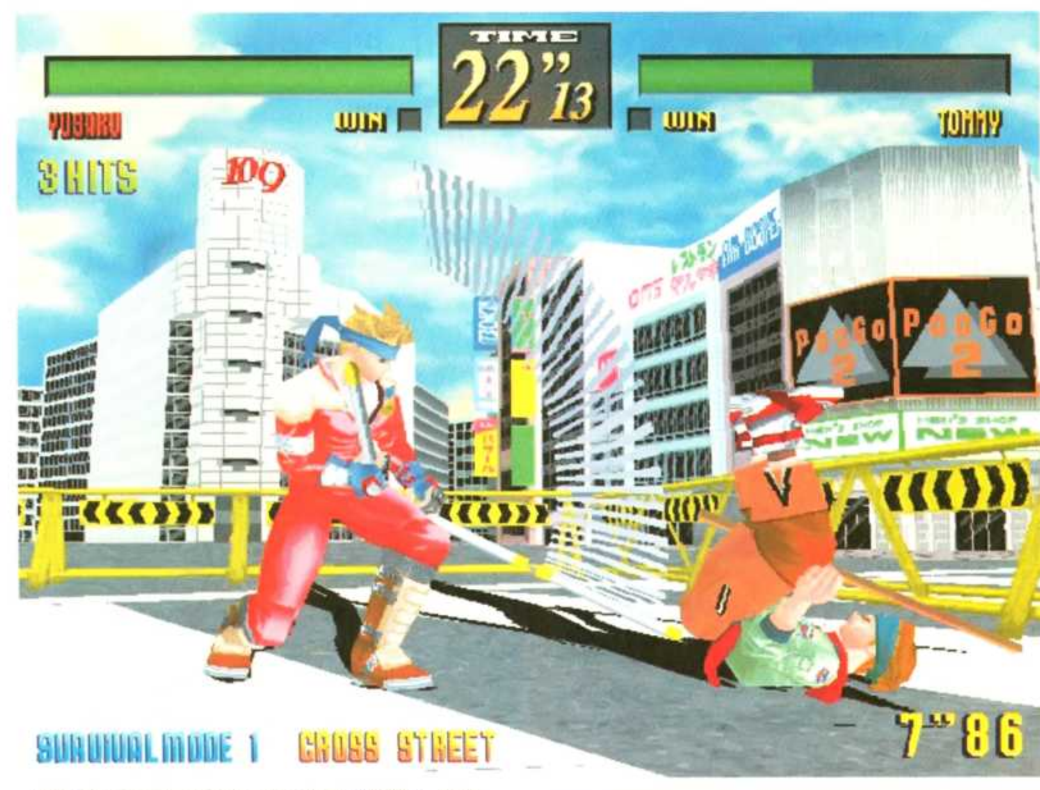
Trotz des Titels finden die knallharten Zweikämpfe nicht in New York, sondern vor Originalschauplätzen Tokios statt. Egal, Hauptsache der Spaß stimmt. Und das tut er schon deshalb, weil die fünf jugendlichen Prügelknaben und drei -mädchen grundlegend verschiedene Kampftechniken auf der Pfanne haben: Man kommt mit Nunchakus, diversen Schlagstöcken, Sais oder gar einem ehrfurchtgebietenden Vorschlaghammer zur Sache. Danach stehen ein übler Obermotz und mitunter noch das eigene Spiegelbild auf dem Turnierplan.

Fernöstliche Kampfkunst in Zeitlupe

Im Optionsmenü lassen sich die Anzahl der erforderlichen Rundensiege (1 bis 5), das Zeitlimit (30 bis 60 Sekunden oder unendlich) sowie die Belegung der Pad-Buttons den eigenen Wünschen anpassen. Einzelspieler dürfen sich daraufhin entweder im Arcade- oder Team-Modus austoben. Alternativ können sie auch versuchen, mit nur einem Energiebalken möglichst viele Gegner niederzustrecken. Menschliche Duelle werden wahlweise an einem PC oder über Netzwerk bzw. (Null-) Modem ausgetragen, wobei auch hier Mannschaftskämpfe mit jeweils fünf Charakteren pro Spieler möglich sind.

Viel Abwechslung also, auch grafisch gesehen: Die brillant animierten und äußerst detaillierten Kämpen setzen in der Tat neue Maßstäbe im Genre. Okay, die 3D-Hintergründe wirken etwas farbarm, stellen aber ebenfalls eine deutliche Verbesserung gegenüber „Virtua Fighter 2" dar. Erkauft wird die Pracht jedoch durch ein selbst auf einem P200 noch extrem niedriges Spieltempo. Wer da nicht in Zeitlupe kloppen mag, muß zahlreiche Grafikdetails herunterregeln oder auf das in Vorbereitung befindliche Direct3D-Update warten.

In Sachen Gameplay und Agilität haben die virtuellen Altmeister also weiterhin die Nase vorn, doch auch hier warten unzählige Special Moves und spektakuläre Würfe. Wer sich an der vergleichsweise unspektakulären Soundbegleitung aus rockigen Audiotracks und den üblichen Kampfgeräuschen nicht stört und über entsprechende Hardware verfügt, darf daher zuschlagen. (mz)



Die Bewegungsspuren der Waffen wirken nur auf dem Standbild störend





Würfe sind besonders effektiv, Spezialattacken besonders spektakulär

Last Bronx
(Sega)

Durchgestyltes Beat'em-up für Highend-Rechner

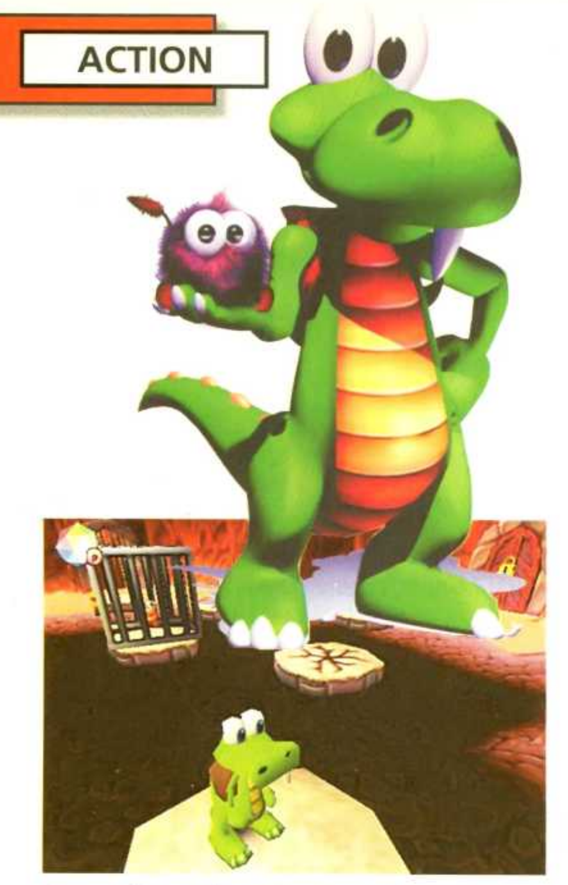
GRAFIK	*82%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*78%*



79%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (P2 dringend empfohlen!) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 25 oder 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gleichzeitig, auch per (Null-) Modem oder im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com





Croc

Legend of the Gobbos

Auf der Playstation ist Argonauts Knuddel-Kroko schon ein beliebter Hüpfer, jetzt hat die springlebendige Handtasche das Revier gewechselt. Und auch unter Win 95 wartet ein unterhaltsamer Familienurlaub in kunterbunten 3D-Plattformwelten.

Man beißt sich durch

Eines schönen Tages wurde ein kleines Krokodilbaby an die Gestade des Gobbo-Königreichs gespült. Und gutmütig, wie diese kleinen Pelzknäuel nun mal sind, nahmen sie den putzigen Waisen unter ihre Fittiche. Dem bösen Baron Dante waren die Gobbos freilich schon immer ein Dorn im Auge, und so ließ er sie allesamt von seinen widerwärtigen Schergen gefangennehmen – lediglich Croc konnte gerade noch die Fliege machen. Jetzt schnürt der brave Ziehsohn den Ranzen, um seine Adoptivfamilie zu befreien.



Der steilste Zahn seit Lara Croft

Island-Hopping

Die Suche erstreckt sich über fünf Inseln mit insgesamt 45 überschaubaren Abschnitten: Es geht durch Vulkanlandschaften, Wüsten und Schneefelder bis hin zur Burg des Bösewichts Dante. Unterwegs trifft Croc neben diversem Kleinvieh auf je einen Zwischengegner und den obligatorischen Obermotz pro Level. Außerdem auf jede Menge Bonusräume, zu denen erst nach dem Aufsammeln von fünf speziellen Farbkristallen Zutritt gewährt wird. Daneben gibt es noch Steinchen; 100 Stück davon tauscht man gegen ein Extraleben. Aber Obacht: Bei Feindberührung oder Fehltritten läßt unsere Wanderechse die Klunker samt und sonders wieder fallen. Da trifft es sich gut, daß zusätzliche Bildschirmleben auch gesondert herumliegen. Genau wie Schlüssel und weitere Extras!



Erst wenn alle fünf Spezialkristalle gefunden sind, öffnet sich die Tür zu den Bonusbereichen

Mobil wie ein Krokodil

In Sachen Beweglichkeit macht Croc seiner Spezies alle Ehre: Rennen und Springen gehören ebenso zu seinem Repertoire wie das Erklettern von (manchen) Wänden, das Hangeln an bzw. unter Gittern oder der Plattform-Felgaufschwung. Und 180-Grad-Wendungen beherrscht „Ali Gator" sowohl aus dem Stand als auch während des Laufens. Weitere Gemeinsamkeiten mit Genreprinzessin Lara Croft aus „Tomb Raider" sind Crocs Rucksack und seine Begeisterung für das Verschieben von Kisten sowie Tauchgänge. Statt Waffen hat dieser „steile Zahn" aber seinen kräftigen Schwanz: Damit flachgelegte Gegner tauchen freilich nach kurzer Zeit wieder auf. Weiterhin lassen sich mit beherzten Stampfern Feinde, Kisten oder Brunnenabdeckungen zertrümmern, und dank herumschwebender Luftballons sind dem Krokodil selbst kurze Rundflüge möglich.

Ein derart umfangreiches Bewegungsrepertoire verlangt natürlich nach einem ausgefeilten Handling, doch in diesem Punkt bleiben Krokodilstränen leider nicht aus. Wie in Nintendos sehr ähnlichem „Mario 64" lassen sich die 3D-Areale am besten per Analog-



Wie die Dame, so die Handtasche: Kistenschiebung à la Lara Croft





Wahrlich kein Bewegungsmuffel: Das mobile Reptil kann unter anderem hangeln, tauchen und mit einem Ballon fliegen

Pad erforschen, aber auch die Digi-Variante leistet passable Dienste. Mindestens acht Feuerknöpfe sind dabei Pflicht, da man sonst z.B. für die Wahl der drei Perspektiven oder das Umschauen à la „Tomb Raider" auf die Tastatur zurückgreifen muß. Diese Features sind hier jedoch spielentscheidend, weil die automatischen Kameraschwenks den Helden bisweilen in eine für diffizile Sprünge über teils zerbröselnde oder bewegliche Plattformen recht ungünstige Position rücken. Vor allem das Einschätzen der Entfernungen in solchen Situationen verlangt viel Übung, will man nicht knapp über das Ziel hinausschlittern oder einen Tick zu kurz liegen. Etwas Orientierungshilfe verspricht da zumindest gelegentlich Crocs Schatten.

Hübsch und hörenswert

Die Grafik läßt sich wohl am treffendsten als mega-niedlich beschreiben. Das gilt vor allem für den wirklich toll animierten Hauptdarsteller, dem man seinen Feuereifer förmlich an der schwingenden Schwanzspitze und den energischen Armbewegungen ansieht. Und die gerenderten 3D-Landschaften machen selbst in den niedrigen Auflösungen von 320 x 200 oder 320 x 240 Pixeln einen überraschend guten Eindruck. Am meisten machen sie aber natürlich trotzdem mit 640 x 480 bzw. 800 x 600 Bildpunkten an einem schnellen Pentium mit 3Dfx-Turbo, aktivierter Perspektivenkorrektur und höchster Detailstufe in Sachen Lichteffekte her.

Die Akustik steht der Knuddeloptik nicht nach. Von CD wird herzige, stets zum Szenario passende Hintergrundmusik eingespielt, und unter den stimmigen Soundeffekten gefallen vor allem Crocs launige Jauchzer.





An manchen Endgegnern hat Croc kräftig zu knabbern

Ein Schwanzschlag auf den Gong beendet jeden Abschnitt

Fazit

Beherrscht man die Steuerung irgendwann aus dem Effeff, steht vielen unterhaltsamen Stunden nichts mehr im Wege. Denn nach jedem der nicht allzu umfangreichen Teilabschnitte warten Speichermöglichkeit sowie Paßwort, das Game läßt sich also häppchenweise genießen. Und da der Schwierigkeitsgrad langsam, aber sicher enorm ansteigt, sei Croc sowohl Profis als auch Genre-Neulingen als Einstiegsdroge empfohlen. (st)

Ganz persönlich

...hätte ich den grünen Sympathieträger anfangs liebend gerne zu einem schmucken Gürtel verarbeitet: Ob der übungsintensiven Steuerung kann man schon so manche Krokodilsträne abdrücken! Eine klitzekleine Unaufmerksamkeit, und all die mühsam aufgeklaubten Kristalle fliegen wieder munter durch die Gegend. Nach ein paar Trainingsstunden kam ich allerdings prächtig zurecht und dank des stimmigen Gameplays mit dem sacht ansteigenden Schwierigkeitsgrad auch voll auf meine Kosten. Am Ende ist Croc halt doch ein Krokodil zum Küssen...



Steffen

Croc
Legend of the Gobbos
(Argonaut/FOX Interactive/Electronic Arts)

Zuckersüßer 3D-Plattformer für Reptilien jeden Alters

GRAFIK	*79%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*67%*
MOTIVATION	*76%*



75%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (für hohe Auflösungen ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 100 bis 180 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), 3Dfx-Karten und Direct3D werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, (Acht-Button-)Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.argonaut.com



Der Bewegungsmelder in der Bildmitte zeigt die Positionen der Angreifer

Im Spielverlauf werden die Aliens immer monströser, doch Blutbäder bleiben außen vor

Daß Spitzengrafik allein noch kein Spitzenspiel macht, ist eine alte Weisheit. Hier untermauert sie Psygnosis aufs neue mit einem sehenswerten 3D-Actionkeller, dessen Säuberung vom schlecht gebundenen Steuerbesen erschwert wird.

Weil biomechanische Monster-Aliens das Universum bedrohen, darf der Spieler in ein schwer bewaffnetes Vehikel klettern, um quasi als Rollkommando sieben gefährdete Welten zu beschützen. Die Zielobjekte des trashigen Ansinnens sind den düsteren Phantasien des Coverillustrators Rodney Matthews entsprungen: Da prügeln turmhohe Organo-Walker auf den Helden ein, zehren Schwärme giftiger Techno-Libellen am Energievorrat oder sprießen feuerspeiende Riesenblüten urplötzlich empor. Endgegner im King-size-Format bilden das nicht übermäßig brutale Finale jeder Welt.
Da sich der allerfeinst animierte Alienzoo nur mit Unterstützung eines 3D-Beschleunigers abfackeln läßt, bekommt man tolle Licht- und Explosionseffekte zu sehen sowie flotte Rhythmen und knackige Soundeffekte zu hören. Zunächst macht das Spiel daher auch einen Heidenspaß, haben die Gegner dem Primärlaser doch anfangs wenig entgegenzusetzen. Weil das Gerät bei Dauergebrauch überhitzt und dann erst mal kurz abkühlen muß, gibt es noch Sekundärraketen sowie die Erbstücke der gemeuchelten Feinde. In deren Überresten finden sich neben Energiekanistern auch mal umschaltbare Extrawaffen wie Super-Uzi, Mehrwegeschuß, Granatwerfer oder Megaprojektile.

Schöne Schale, fauler Kern

Doch bald schon zieht der Schwierigkeitsgrad gnadenlos an – und der Spieler muß der Übermacht ohne Extraleben, Neustartpunkte oder einer Übersichtskarte ins triefende Auge blicken. Weil zudem die Steuerung mit jedem Eingabemedium nur sehr widerwillig reagiert, findet der zum Kanonenfutter degradierte Solist wenig Gefallen am linearen Gameplay mit den Schalter/Hebel-Knobeleien und Aufzugfahrten. Gleiches Recht für (fast) alle herrscht dagegen in den acht monsterlosen Arenen, wo sich maximal acht Teilnehmer zu Deathmatch, Capture-the-Flag oder der „Hasenjagd" auf einen ausgewählten Spieler treffen können. Diesen Multiplayer-Modi und der tollen Grafik hat es Shadow Master zu verdanken, daß er nicht gänzlich im Mittelmaß versackt. (rl)



Die 3D-Engine zündet ein wahres Feuerwerk an Licht- und Grafikeffekten

Shadow Master
(Psygnosis)

Sehenswerter Ballerdungeon, empfehlenswert (nur) für Multiplayer mit 3D-Turbo

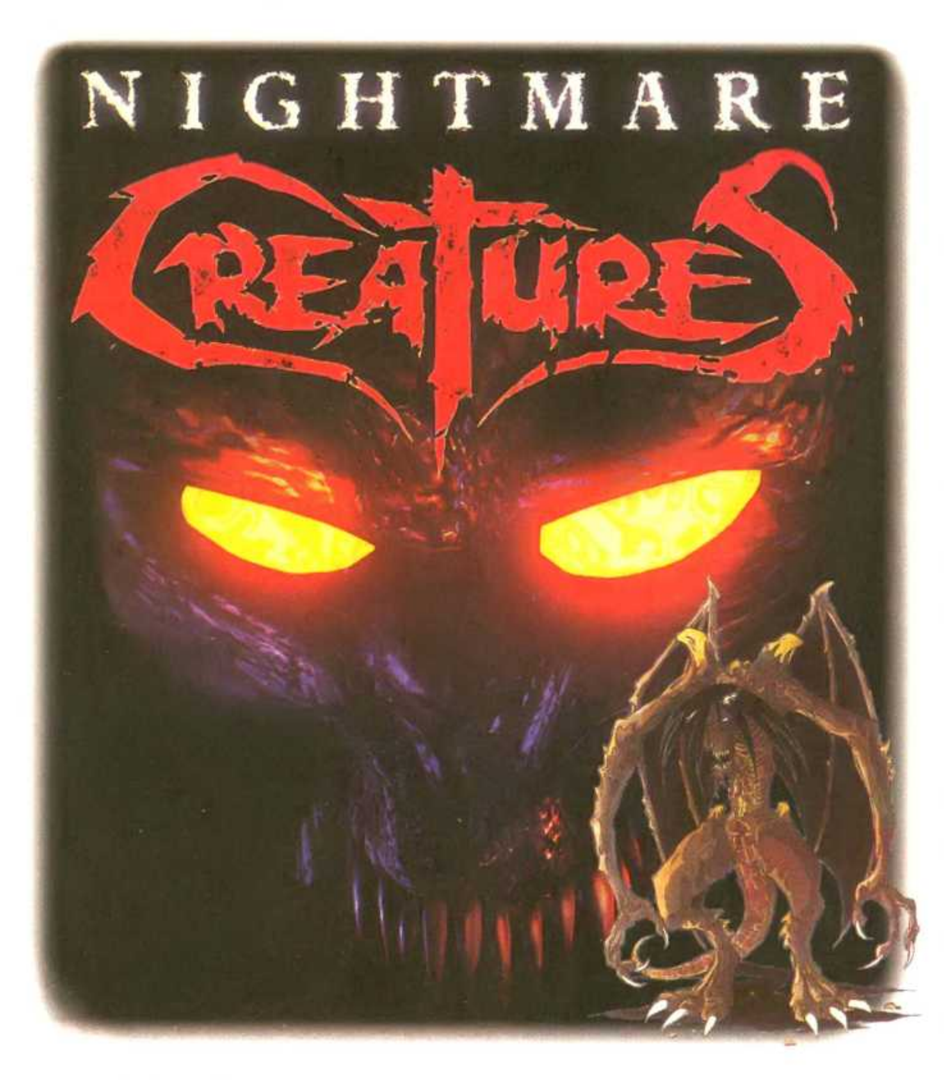
GRAFIK	*85%*
SOUND	*78%*
STEUERUNG	*52%*
MOTIVATION	*60%*



63%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, erfordert Voodoo-, Riva 128-, Verité- oder Permedia-Beschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Maus, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com



Was haben Feuer und Alptraumkreaturen gemeinsam? Nun, beides muß bekämpft werden. Und dazu bietet sich in Kalistos neuem 3D-Actionabenteuer reichlich Gelegenheit: Die große Brandkatastrophe im London des frühen 19. Jahrhunderts beschwört hier ein ganzes Heer von Dämonen herauf.



Frauenpower: Heldin Nadia ist agiler und stärker als ihr männliches Gegenstück Ignatio

Von wegen schwaches Geschlecht: Wer vor Spielbeginn statt dem wackeren Ignatio die alternativ offerierte Heldin Nadia anwählt, hat die besseren Karten – die Frau ist hier nicht nur etwas flinker, sondern sogar kräftiger. Die Aufgabenstellung bleibt von der Wahl freilich völlig unberührt. So oder so müssen 20 linear aufgebaute und nach Belieben begehbare 3D-Abschnitte von jenen Ausgeburten der Unterwelt gesäubert werden, die der irre Professor Adam Crowley anläßlich des Londoner Großbrands heraufbeschworen hat. Dabei kommen überwiegend Fußkicks, Schlagstöcke und Schwerter als Nahkampfwaffen zum Einsatz, Feuerwaffen finden sich im Spielverlauf eher selten.

Zombies, Yetis und Dämonen: Wer rettet London vor den Feuerteufeln?

Man stelle sich den Kampf gegen die Monsterbrut am besten als Mix aus populären Genrebeiträgen vor. So erinnert das gruselige und nicht ganz unblutige Ambiente an „Resident Evil", die Nahkämpfe mit Duell-Charakter gemahnen an „Virtua Fighter", und die schicke 3D-Optik mit der Kamera im Rücken des Hauptdarstellers kennt man seit „Tomb Raider". Dito das auf Missionen basierende Gameplay: Da wechseln sich timingkritische Hüpfabschnitte mit hektischen, weil unter Zeitdruck zu absolvierenden Tempopassagen ab. Außerdem versperren des öfteren wortwörtlich Knobeleien den Weg. Muß etwa ein gefluteter Kanal begangen werden, ist zunächst eine Pumpe zwecks Trockenlegung zu finden. Was man in den düsteren, dabei aber sehr liebevoll gestalteten und stimmungsvoll beleuchteten Gassen und Kellern auch ohne lange Suche finden wird, das sind 13 Standardbestien: Gleich zu Beginn laufen dem Spieler übergroße Zombies und Werwölfe ins Messer, später werden im Schneegestöber Mega-Yetis geplättet, oder man schlägt sich im Londoner Zoo mit unübersehbar weiblichen Flugharpien herum. Am Ende der Levels finden dann noch besonders fiese Ungeheuer den Helden bzw. die Heldin. So hat ein feuerspeiender Dämon z.B. die Dächer der Westminster Abtei besetzt, und in einer Arena greifen gleich drei geflügelte Ungetüme gleichzeitig an.

Doch nicht allein die Höllenbrut macht

Achtung: Import

Die Wege der Marketingstrategen sind unergründlich: Während Nightmare Creatures in den USA bereits im Handel ist, wird London **hierzulande offiziell erst ab Oktober** gerettet. Wer nicht so lange warten mag, der wende sich vertrauensvoll an den Importhandel – einfach mal die Inserate dieser Ausgabe durchgehen.





Grafische Spezialeffekte wie Nebel oder Lichtkegel bauen eine fesselnde Gruselstimmung auf

Monströse Kampftechnik

Zunächst erwehren sich Ignatio und Nadia mit Fußkicks und einfachen Schlagstock- oder Schwertattacken mehr schlecht als recht ihrer texturierten Haut. In verborgenen Ecken und den sterblichen Überresten getroffener Opfer finden sich aber **bessere Waffen und spektakuläre Extras**: Pistolen verschiedenen Kalibers, Dynamit, Kreissägen und alles zerstörende Smartbomben. Wer zudem einen Froster findet, kann seine Gegner zu Eis erstarren lassen und dann mit nur einem Hieb zerbröseln. Nicht minder originell ist der Totenkopf, der die Angreiferschaft zwingt, sich vorübergehend gegenseitig zu verdreschen.
In der Praxis von mindestens ebenso entscheidender Bedeutung sind **über die Standardbewegungen hinausgehende Spezialattacken**. Welche Kombos hier im einzelnen durch komplexe Tastatur- oder Joypadkommandos ausgelöst werden können, verrät die Anleitung zwar nur rudimentär, doch gibt's zusätzliche Tips im Spiel selbst. Derlei Sprungangriffe, rückwärts ausgeführte Handstandüberschläge mit simultaner Schwertattacke oder alles zerschmetternde Rundum-Amokhiebe ermöglichen es überhaupt erst, der im Nahkampf sehr starken Monsterschar beizukommen.



Einem Ungetüm wie diesem ist nur mit Extrawaffen oder ausgefeilten Schlag- und Trittkombinationen beizukommen

dem Spieler zu schaffen, sondern auch manch unschöne Stelle im Programmdesign. Das beginnt damit, daß ein Savestand stets erst nach Beendigung eines kompletten Abschnitts angelegt werden kann, geht mit „Hängern" an mitunter kaum zu erkennenden Kanten der 3D-Landschaft weiter und gipfelt in der gelegentlich unpräzisen Steuerung. Sie erlaubt auch nur weite Sprünge, jedoch keine feindosierten Schritte zur Seite. Das gilt zwar für Tastatur und Acht-Button-Pad gleichermaßen, trotzdem bietet letzteres unter dem Strich mehr Komfort bei der Bewältigung der ansonsten durchaus befriedigenden Kommandovielfalt. Gut gefallen hat uns diesbezüglich auch, daß sich Ignatio und Nadia im Kampf stets automatisch dem Gegner zuwenden; außerdem das praxisgerechte Automapping. Weiteres Lob gebührt der effektreichen 3D-Grafik, schon wegen ihrer vielseitigen Konfigurierbarkeit. Egal, ob die Auflösung am P133 auf 320 x 240 VGA-Pixel geeicht wird, am P200 auf 640 x 400 SVGA-Bildpunkte oder an einem Direct3D-beschleunigten P266 auf gar 1152 x 864 Pixel, packende Gruselstimmung bleibt garantiert. Das Fundament hierfür bilden wabernde Nebel, lodernde Flammen, durch geschwärzte Fenster fallende Lichtkegel und natürlich die eindrucksvoll animierte Monsterschaft. Alles übrige besorgt die phantastische Musikbegleitung, welche passend zur Situation zwischen unheilschwangeren Orgelklängen und aufpeitschenden Rockrhythmen wechselt. (rl)

Leider setzt die Kamera das Geschehen nicht immer so passend ins Bild wie hier, gelegentlich zoomt sie in die völlig falsche Richtung



Das Duell der Geschlechter: Den Zweikampf entscheidet man(n) meist durch direkten Körperkontakt und nur selten mit Waffengewalt für sich

Pro & Kontra



* **packendes Gruselambiente**
* **klasse Animationen**
* **mitreißende Musik**
* **vielseitig konfigurierbare Grafik**
* **automatische Kampfausrichtung auf den Gegner**
* **Automapping**



* **teils unpräzise Steuerung**
* **teils unfaire Feindformationen**
* **vorerst nur als Import erhältlich**

Nightmare Creatures
(Kalisto)

Gruseliges 3D-Actionabenteuer mit teils schauerlicher Steuerung

GRAFIK	*77%*
SOUND	*86%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*75%*



74%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1152 x 864 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pads
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.kalisto.com



Red Baron II

Nach über sieben Jahren PC-Abstinenz kehrt Snoopys Nemesis jetzt auf den Bildschirm zurück. Mit frisch gebügeltem Seidenschal enterten wir den roten Dreidecker Manfred von Richthofens, um Sierra in den ersten Weltkrieg zu folgen.

Einberufung

Erste Meldestelle ist das Optionsmenü, wo alle grafischen Einstellungen (Schattenwurf, Auflösung, Entfernung zum Horizont etc.) sowie die Lautstärke von Musik und Soundeffekten reguliert werden. Hier lassen sich die Härten des Fliegerlebens auch durch Unverwundbarkeit, abgeschaltete Kollisionsabfrage und/oder unlimitierte Munition bzw. Tankfüllung abfedern, was allerdings auf Kosten des Punktekontos geht – Abschüsse werden dann also entsprechend geringer honoriert. Man darf sich über die zeitgenössischen Himmelhunde anhand von Foto, Kurzbiographie und Abschußliste informieren, dazu alle verfügbaren Flieger, Gebäude und Fahrzeuge in einer dreh- und zoombaren 3D-Ansicht betrachten. Ja, sogar die eigenhändige Bemalung der Maschine ist möglich.

Das grafisch nichtssagende Optionsmenü stellt Einstellungen aller Art bereit – bis hin zu Wind, Wetter und Gegnerstärke

Alle implementierten Maschinen und Gebäude sind auf dreh- und zoombaren Infoscreens zu bewundern, die Flugzeuge dürfen individuell bepinselt werden

Startvorbereitung

Die 20 Einzelmissionen und historisch verbürgte Begegnungen mit den Fliegerlegenden aus dem Ersten Weltkrieg (Richthofen, Immelmann usw.) dienen hier nur als Vorspiel und Trainingsareal, zumal bei Instantflügen von der eigenen Maschine über die Jahreszeit und das Wetter bis hin zu den Möglichkeiten der CPU-Piloten alles Einstellungssache ist. Die eigentliche Karriere startet man dann im Kader einer der vier am Luftkrieg beteiligten Nationen England, Frankreich, Deutschland und Amerika. Die fünf Einstiegsränge in die Offizierslaufbahn repräsentieren zugleich den Schwierigkeitsgrad der Einsätze. Auch das Datum der Einberufung (28 Tage zwischen 1916 bis 1918) und die Wahl der Staffel unterliegt dem Wunsch des Spielers, der sich zudem einen Namen geben und unter 15 Paßbildern wählen darf.

Ein Duell mit dem Roten Baron persönlich

Zu Beginn der Fliegerlaufbahn ist der Spieler wortwörtlich noch ein unbeschriebenes Blatt

Der Rote Baron

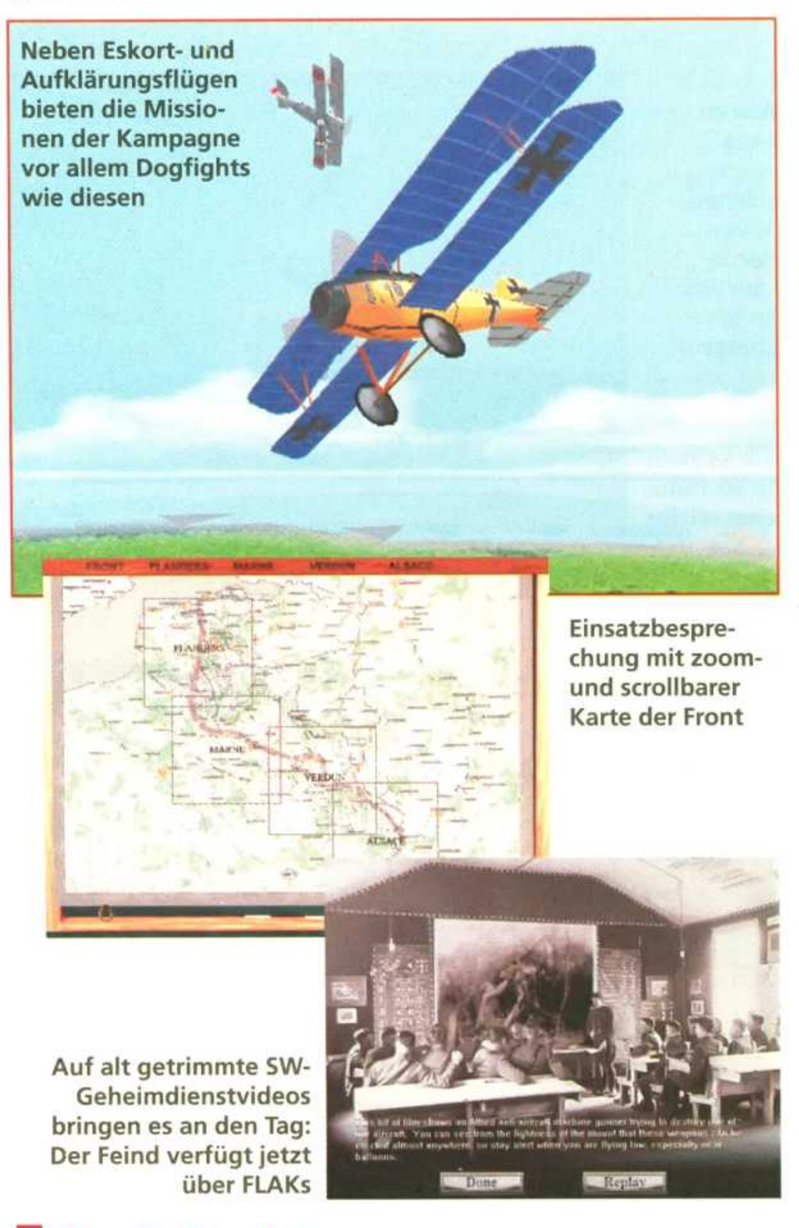
...wurde 1892 in Breslau als **Manfred Albrecht von Richthofen** geboren. Er meldete sich 1915 zur deutschen Luftwaffe und stieg dank seines fliegerischen Könnens und seiner phantastischen Trefferquote bald zum Hauptmann auf. Sein von ihm selbst **knallrot lackierter Dreidecker** war daher bei Freunden geachtet und Feinden gefürchtet – nicht umsonst ist er Snoopys Angstgegner, wenn der berühmte Comic-Köter der „Peanuts" mal wieder auf seiner als Hundehütte getarnten Sopwith Camel in Tagträume startet. In der Realität wurde der Rote Baron am 21. April 1918 nach 80 bestätigten Abschüssen selbst vom Himmel geholt. Engländer und Australier beanspruchen es gleichermaßen für sich, das As der Asse endgültig besiegt zu haben.



Wegen seines knallroten Dreideckers erhielt Manfred Albrecht von Richthofen den Spitznamen „Roter Baron"

Luftkrieg

Durch Aufklärungsflüge, Eskorten, Bombardements und viele, viele Dogfights dient man sich in zwei Dutzend Missionen vom einfachen Piloten zum Flügelführer und dann zum Geschwaderkommandanten hoch. In einer solchen Position hat man schließlich auch darüber zu entscheiden, welcher der Männer mit in die nächste Mission startet, wer auf Fronturlaub darf und wer ausgemustert wird. Fehler wirken sich dabei ebenso auf den Schlachtverlauf aus wie verpatzte Einsätze. Vor jedem Start empfiehlt es sich daher, die zur Verfügung gestellten Geheimdienstberichte auf nützliche Hinweise zu den Feindaktivitäten abzuklopfen und den aktuellen Frontverlauf auf der zoom- und drehbaren Karte zu überprüfen.
Zwischen den linear verlaufenden Einsätzen darf man aber auch jederzeit selbst generierte Missionen einschieben. Hierzu können per Editor alle Ziele, die Stärke des Feindes und des eigenen Geschwaders mit wenigen Mausklicks festgelegt und abgespeichert werden.



Neben Eskort- und Aufklärungsflügen bieten die Missionen der Kampagne vor allem Dogfights wie diesen

Einsatzbesprechung mit zoom- und scrollbarer Karte der Front

Auf alt getrimmte SW-Geheimdienstvideos bringen es an den Tag: Der Feind verfügt jetzt über FLAKs

Pro & Kontra



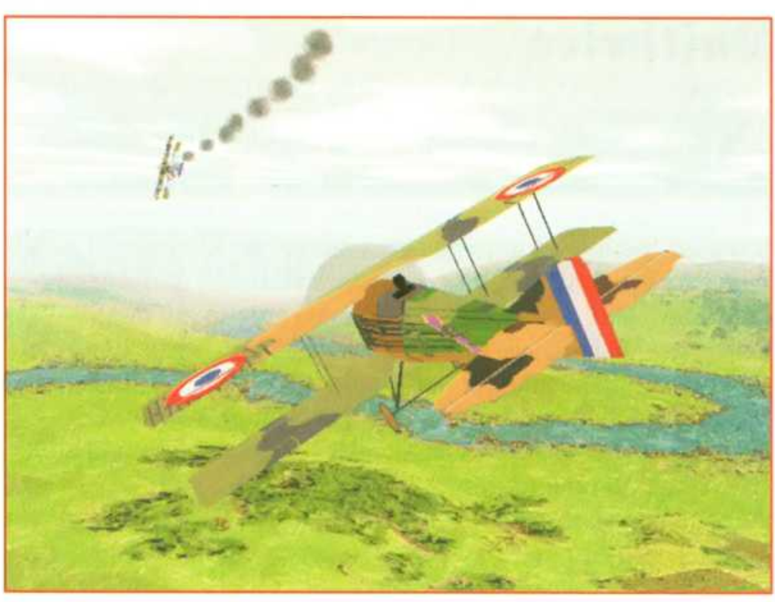
- 22 verschiedene Maschinen
- umfangreiche Datenbank über Fliegerasse
- historisch sehr akkurate Kampagne
- gute Steuerung



- unspektakuläre Landschaften
- keine Unterstützung für 3D-Karten

Technik & Präsentation

Am besten reagieren die altertümlichen Flugmodelle auf moderne Eingabemedien wie gute Flightsticks (auch Force-Feedback-Knüppel sind sehr zu empfehlen), denn die Tastatur alleine bietet zu wenig Feingefühl. Der Sound aus martialischer Begleitmusik und schönen Effekten wie dem Knacken der Tragflügel oder dem Knattern der MGs ist über fast jeden Zweifel erhaben, doch grafisch ist der Rote Baron eher ein Biedermann: Zwar reagieren die 22 texturierten Flieger in Spielerhand auf Lichteinfall und schwirren fließend über die 3D-Landschaft, mehr Spezialeffekte als Sonnenblendungen und einige Rauchwolken sind allerdings weder in den zwei Cockpitperspektiven noch in einer der sechs Außenansichten zu vermelden. Auf Unterstützung von 3D-Beschleunigern verzichtet das Programm sogar gänzlich.



Verschiedenste Geräte wie Bomber, Beobachtungsballons und natürlich Ein-, Doppel- sowie Dreidecker bevölkern den Himmel, 22 davon kann man selbst fliegen



Der Luftkampf läßt sich aus sechs Außen- und zwei Innenansichten verfolgen, darunter auch ein virtuelles, sprich schwenkbares Cockpit



Die Grafik ist zwar schnell, doch die 3D-Landschaften sind eher reizlos

Manöverkritik

Eigentlich hätte Richthofen Junior alles, was ein guter Simulator braucht: schöne Flugzeuge, ein umfangreiches Einsatzgebiet mit unzähligen historisch verbürgten Aerodroms, durchdachte Missionen und eine solide Verarbeitung. Um so tragischer, falls die etwas altbackene Grafik womöglich Höhenflügen an der Ladentheke entgegensteht. (rf)



Grafikbeschleuniger werden nicht unterstützt, die Effekte beschränken sich auf Rauchwolken und Schattenwurf

Der Internet-Flieger

Mit **Red Baron** offerierte Sierra/Dynamix im Jahr 1990 allen Doppeldecker-Fans erstmals die Möglichkeit, gegen Fliegerasse wie Manfred von Richthofen, Max Immelmann oder Ernst Udet anzutreten. Die mit Wolken und Reflexionen aufgewertete 3D-Grafik war damals bahnbrechend schnell, das Gamedesign überzeugte durch Spielbarkeit. Wer sich davon selbst ein Bild machen möchte, kann **die komplette Vollversion gratis** unter folgender Web-Adresse downloaden: http://www.sierra.com



Umfaßt nur 1 MB und kann kostenlos vom Sierra-Site gesaugt werden: Red Baron

Red Baron 2
(Sierra/CUC)

Fliegende Kisten für tollkühne Simulanten

GRAFIK	*74%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*82%*



80%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 299 und 640 x 480)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, (Force Feedback-) Joysticks, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 Piloten im Windows-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

AIR WARRIOR III DFX

Das Titelkürzel DFX kokettiert mit der Tatsache, daß Teil drei der altbackenen Flugi-Serie jetzt auch 3D-Grafikbeschleuniger unterstützt. Das ist aber nicht alles, was Interactive Magics luftiger Veteran dazugelernt hat.

Die Doppeldecker sehen trotz Überarbeitung noch fade aus, die Typen aus dem 2. Weltkrieg und dem Koreakonflikt gefallen besser

Wie beim Vorgänger ist parallel zur Vollvariante eine reine Online-Version erhältlich. Doch mit dem Download von rund 20 MB und der Entrichtung monatlicher Startgebühren allein ist es auch für vernetzte Piloten nicht getan, es sei denn, sie wollten bereits auf der Startbahn gnadenlos niedergebügelt werden. Air Warrior ist nämlich seit jeher *das* Medium für Multiplayer-Dogfights – und Offline-Training daher unabdingbar.

Als Alternative zu Solo-Simulatoren empfiehlt sich die Vollversion dagegen nur bedingt: Die 450 teils direkt erreichbaren, teils in sechs Kampagnen eingebetteten Aufträge kennt man zum Großteil bereits aus dem Vorgänger, da beißt auch der unflexible Missionseditor keinen Faden ab. Wenn im neuesten Ausflug zumindest etwas mehr Freude aufkommt, dann wegen der verbesserten Intelligenz von Computergegnern und Flügelleuten sowie der toleranten Kollisionsabfrage. Schön auch, daß das Handling von sehr einsteigerfreundlich bis sehr realistisch justierbar ist.

Offline-Training für Online-Schlachten

Die hiesigen Schlachten sind während beider Weltkriege und dem Koreakonflikt angesiedelt: Je nach Auftrag wechselt man zwischen den Achsenmächten, den Alliierten und Koreanern, wobei über 40 Geräte zum Einsatz kommen. Neben „Zero"-Jägern, „Flying Fortress"-Bombern oder „Stuka"-Heulern mögen das auch mal Jeeps und Tanks sein. Fast alle Vehikel wurden optisch überarbeitet, ganz neu sind bloß vier japanische Jagdflieger. (rl)



Vor 3Dfx-Landschaften wirken die Cockpits besonders pixelig

Nur mit Direct3D-Beschleuniger kann sich das Gelände sehen lassen, ohne fehlen Texturen und Schattierung

Dank der toleranten Kollisionsabfrage sind Abschüsse für Solisten eine leichte Übung

Air Warrior 3 Dfx
(Interactive Magic/Kesmai)

Einsteigerfreundliche Offline-Flugschule für Online-Piloten

GRAFIK	68%
SOUND	60%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	66%



67%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (24 MB mit 3D-Turbo), 70 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, (Force Feedback-) Joystick, Ruder, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	Dogfights für 2 Spieler via (Null-)Modem, bis ca. 120 Spieler via Internet, AOL und Compuserve
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de

Pro & Kontra



- überarbeitete KI
- mit 3D-Beschleuniger hübsch



- für Solo-Spieler nur bedingt geeignet
- kaum neue Missionen
- ohne 3D-Beschleuniger häßlich

STEALTH REAPER 2020

Über den Wolken muß die Freiheit grenzenlos sein? Eben, doch der Pilot dieser Mischung aus Flugi und Baller-Action muß mit Einschränkungen satt leben: von der Grafik bis hin zum Horizont der Spieldesigner.



Es gibt nur eine einzige Außenansicht, doch ist sie zumindest zoombar



Blindflug unter der Sauerstoffmaske: Man sieht zwar wenig, wird aber über alle relevanten Daten informiert



Bereits Optionsscreen und Karte sind an gestalterischer Einfalt kaum zu übertreffen

Weil Drogenbarone und Diktatoren auch im Jahre 2020 noch dankbare Ziele abgeben, setzt GT Interactive den Spieler in das Cockpit eines neuen Super-Stealth-bombers mit der Lizenz zum Senkrechtstart in mehr als zwei Dutzend Missionen. Freilich macht sich die Sparpolitik der Programmierer schon lange vor dem Abheben unangenehm bemerkbar: Für Namenseintrag und die zwei mageren Einstellungen bezüglich Lautstärke und Steuerung muß ein einziger Bildschirm genügen, die scroll- wie zoombare Karte mit den zuschaltbaren Feind- und Freundstellungen scheint direkt aus Sparta importiert.

Freiflug nach Sparta

Im Spiel selbst wurde dann auch noch mit Ideen geknausert. So soll man bei den Einsätzen Terroristen mitsamt ihren Fahrzeugen ausschalten, feindliche Maschinen vom Himmel holen oder Bunkeranlagen einebnen – das übliche Arbeitspensum eines PC-Kampffliegers also. Ungewöhnlich dabei ist aber, daß man in erster Linie mit der hakligen Steuerung ringt und Atemmaske und Instrumente den halben Bildschirm belegen. Was an 3D-Grafik bleibt, sind selbst unter 3Dfx unscheinbar texturierte Flug- und Fahrzeuge, die über öde Landschaften ruckeln. Das Terrain ist bis auf ein paar kleine Berge eben wie ein Brett und hüllt sich schon nach wenigen Meilen in gnädigen Nebel.

Wen es jetzt noch interessiert, der sei über mittelprächtige Soundbegleitung aus unspektakulärer Musik, 08/15-Effekten und englischem Bordfunk informiert. Bloß: Wer interessiert sich überhaupt für eine technisch wie inhaltlich über weite Strecken mißglückte Kreuzung aus Flugsimulation und Actiongame? (rf)

Pro & Kontra



- **Senkrechtstartfunktion**
- **3Dfx-Karten werden unterstützt**
- **bis zu 24 Netzwerk-Piloten**



- **Langweiliges Gameplay**
- **zu kleiner Bildausschnitt**
- **ruckelige Grafik, nur eine Außenansicht**
- **minimale Optionen**

Stealth Reaper 2020
(GT Interactive)

Abgestürzter Mix aus Jet-Simulation und Actionballerei

GRAFIK	*55%*
SOUND	*59%*
STEUERUNG	*44%*
MOTIVATION	*42%*



46%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 87 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 400), 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 24 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gtgames.com



Originellerweise legt Team 17 hier zwei populäre PC-Spiele auf den (Flipper-)Tisch des Hauses: Das beliebte Actionstrategical „Worms" und die Raserei „World Rally Fever" werden als Rollbahnen mißbraucht.



Am „Worms"-Tisch wartet dank Scoreboard-Games der meiste Spielspaß



Schwieriger zu spielen, aber nicht ganz so stimmig im Design: das Tableau mit Motiven aus „World Rally Fever"



Wenig mehr als nette Gags, weil unpraktisch: Flippern vom Kopfende des Tisches aus bzw. schräg von der Seite

Siehe auch Begleit-CD

Die neuen Kugeln gibt Ihnen wieder Stefan Boberg, der bereits mit „Pinball Illusions" für 21st Century gezeigt hat, daß sein physikalisch unheimlich korrekt rollendes Silber pures Gold wert ist. Gescrollt wird diesmal allerdings nicht, denn die hübsch bunten und mit vielen animierten Elementen gespickten Rendertische bleiben in jeder der jeweils sechs Ansichten stets voll im Bilde.

Jetzt dürfen sich Würmer und Rennfahrer die Kugel geben

Soundqualität, Details, Auflösung und Farbtiefe lassen sich praktischerweise an die Rechnerleistung anpassen. Bei der individuell konfigurierbaren Tastatursteuerung kann man in diesem Genre eh kaum etwas verkehrt machen, und so haben die bis zu vier Spieler (nacheinander) ihre je vier Paddles jederzeit gut im Griff. Beim Design der beiden Tische sind jedoch durchaus auch qualitative Unterschiede zu verzeichnen.

Kurz gesagt, pfeifen einem die Kugeln während der Würmerschlacht bedeutend unterhaltsamer um die Ohren. Und das nicht nur, weil die fetzigen Originalsounds aus „Worms" gegenüber denen von „World Rally Fever" die Nase vorn haben: Neben dem im Vergleich nicht ganz so schweren Punktesammeln durch gezielte Rampenschüsse und Trefferkombinationen sorgen nur unter Würmern kleine Actioneinlagen in der Scoreleiste für Abwechslung. Dort darf man dann etwa mit einem Superschaf launige Sprengungen vornehmen oder durch schnelles Tastenhämmern vor einem Yeti fliehen.

Spaßige Multi-Ball-Modi mit bis zu sechs Kugeln gibt es freilich hier wie dort. Dito tolle Animationen am LED und ein nettes Highscore-Utility, um die eigenen Rekorde via Internet mit denen anderer Pinball Wizards weltweit vergleichen zu können. Genügend Stoff also, um nicht nur Fans der spielerischen Vorlagen für eine Weile gut zu unterhalten. (st)

Addiction Pinball

(Team 17/MicroProse)

Zwei Flippertische mit Motiven aus bekannten PC-Spielen

GRAFIK	*76%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*78%*



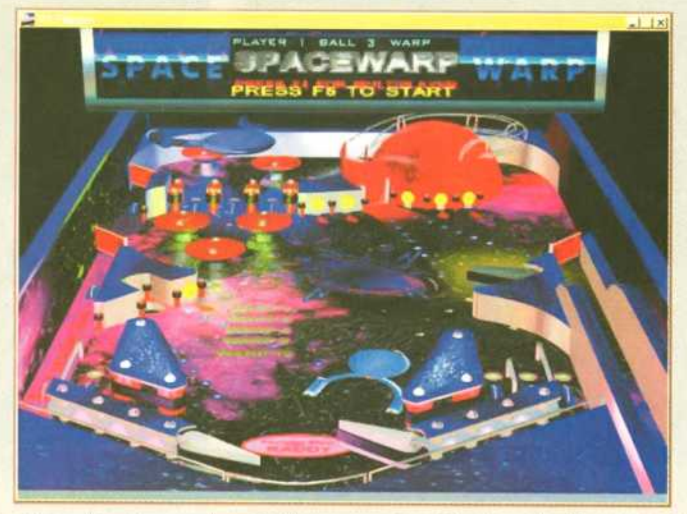
77%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P133 empfohlen) mit Win 95 oder Windows NT
SPEICHER:	16 MB RAM, 5 bis 120 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis hin zu 1600 x 1200 Pixel), 256 Farben oder High-Color, Direct3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen 16 Bit-Karten
EINGABE:	Tastatur, Thrustmaster Wizard Pinball Controller, Philips Virtual Pinball
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler nacheinander
ONLINE-INFO:	http://www.team17.com

3D FLIPPER

Hier also die erste von drei Neuheiten aus Data Beckers „Goldener Serie". Zum Preis von nur 30 Mark erkauft man sich damit immerhin drei Tische, zwei Ansichten (Spielerperspektive und schräge Draufsicht) sowie eine variable Auflösung von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixeln. Unter den aussagekräftigen Themen „Super Race", „Space Warp" und „The Dinos" dürfen dann maximal vier Spieler nacheinander in die Tasten greifen.
Wenn sich die Flipper mit bis zu vier Multibällen und kleinen Videogames am Scoreboard recht manierlich spielen, dann auch wegen der sinnigen Features des Optionsmenüs: Die Beschaffenheit der Kugeln kann von rauh bis glitschig variiert werden, es gibt eine Highscoreliste und die Möglichkeit, seine Tastatur frei zu belegen. Aber auch per Maus lassen sich die Paddles noch gut steuern. Musik, Soundeffekte und deutsche Sprachkommentare gehen ebenfalls in Ordnung.



3D Flipper
(Data Becker)

3 solide PC-Flipper à 10 Mark

URTEIL:	62%
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 30,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und mind. 35 MB auf der HD

3D BILLARD

Das zweite Goldkind wartet am grünen Pool-Tisch – und mit ihm warten fünf Digi-Gegner (bzw. ein menschlicher Kontrahent) auf eine Runde „8-Ball", „9-Ball" oder „14/1-Ball". Man trifft sich in sieben schick gestalteten und frei wählbaren 3D-Saloons, wo je ein stufenlos dreh- und zoombares Filztableau von optionaler Farbe steht. Mit der Maus klappen Bandenspiel, Anwahl der Stoßstärke und Effetvergabe durchaus gut, insbesondere dann, wenn man auf die einblendbaren Hilfslinien zurückgreift.
Musik, Effekte und deutsche Sprachausgabe können sich ebenso hören lassen wie sich die 3D-Grafik in Auflösungen zwischen 320 x 240 und 800 x 600 Bildpunkten sehen lassen kann. Doch sollte man sich vom kleinen Preis nicht täuschen lassen: Für vernünftige Spielbarkeit setzt das Programm trotz anderslautendem Packungsaufdruck zumindest einen ausgewachsenen P166 voraus.



3D Billard
(Data Becker)

3 Pool-Varianten in 7 Polygonsaloons

URTEIL:	60%
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 30,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P75 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95 und mind. 12 MB auf der HD

V-EXPLOSION

Der Dritte im güldenen Bunde ist ein 3D-Shooter, dessen V im explosiven Titel für (Computer-)Viren steht. Wie im kleinen Renderintro zu sehen, haben diese den Bruder des Helden im Cyberspace festgesetzt. Dorthin führt natürlich auch die 13 paßwortgesicherte Abschnitte lange Befreiungstour. Der Kampf gegen die Bitmap-Plagegeister wird im Datengleiter ausgetragen, der mit Power-ups, Schildenergie, Waffen und Munition nachgerüstet werden kann. Während der Suche nach solchen Extras stößt man im VR-Dungeon auch auf Fahrstühle, Türen und sogar Lava – wie letztere wohl ins Datennetz kam?
Egal, denn erdbebengebeutelte Genre-Fans werden sich für die spielerisch eher öde Virenjagd dennoch kaum erwärmen. Das Beste daran ist noch der Sound, während die texturierte Grafik eines Computerinneren in keiner der drei Auflösungen (320 x 400, 640 x 400, 800 x 600) unter einem P166 in die Gänge kommt. (rf)



V-Explosion
(Data Becker)

Unspektakulärer 3D-Ballerdungeon

URTEIL:	44%
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 30,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und mind. 25 MB auf der HD

BLASTER!

Dieser klassische 2D-Shooter von TopWare weckt Erinnerungen an das gute alte „Defender": Man dirigiert sein Raumschiff mit der Tastatur beliebig nach links oder rechts durch flott vertikal scrollende Abschnitte und pulverisiert alles, was sich bewegt. Vom Nachbrenner über diverse Waffen bis hin zu deftigen Endgegnern und dem Highscore fehlt keines der genreüblichen Features. Dazu hilft ein Radar bei der Jagd auf Außerirdische.

Mag die Ballerei auch kaum innovativ sein, hübsch ist sie: Vor schmuck gerenderten Hintergründen verenden die recht clever agierenden Feinde in einem regelrechten Feuerwerk. Dazu gesellen sich zeitgemäße Effekte wie Texture-Mapping, Phong-Shading, Lightsourcing und tolle Videosequenzen. Für die Ohren gibt es neben unspektakulären Sound-FX fetzig-futuristische Audiotracks. Und das alles zu einem mehr als fairen Preis!

Blaster!
(TopWare)

Preiswerter 2D-Shooter im Stil von „Defender"

URTEIL:	64%
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 30,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX4/100 mit MS-DOS 5.X oder höher, 8 MB RAM und ca. 45 MB auf der HD

MY FRIEND KOO

Koreanische Sprachausgabe, englische Untertitel und ein deutsches Handbuch – CDV lädt zum Sprung über wahrhaft internationale Plattformen. Um dabei Verständigungsproblemen vorzubeugen, liegen Lösungshilfen für den Weg durch die sechs Episoden mit über 30 Abschnitten bei. Wenig Verständnis verdient aber die umständliche Steuerung via Tastatur: Wenn der ordentlich animierte Held durch die Gegend hüpft und seine (End-) Gegner mit Faustschlägen, Tritten oder Magie aus dem Weg räumt, ist echte Fingerakrobatik gefragt!



Die bunte Bilderbuchoptik mit passenden Soundeffekten sowie stimmungsvollen Audiotracks ist aber deutlich kindgerechter als der herbe Schwierigkeitsgrad mit seinen unfairen Stellen. Sprachbegabte und ausdauernde Feinmotoriker mögen mit Freund Koo daher vielleicht ihren Spaß haben, auf Durchschnittskids wartet hingegen mehr Frust als Lust.

My Friend Koo
(CDV)

Nettes, aber bockschweres Jump & Run

URTEIL:	48%
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 40,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX4/100 mit Windows 3.1, Win 95 oder MS-DOS 6.0, 8 MB RAM und 60 MB auf der HD

ADIDAS POWER SOCCER

Französische, englische und deutsche Vereinsmannschaften treten hier in Freundschaftsspielen, Turnieren oder Liga gegeneinander an. Halbzeitlänge, Wetter, Schiristrenge und Abseitsregel bleiben dabei Einstellungssache. Die Fußball-Action auf dem Rasen präsentiert sich jedoch aus allen vier Kameraperspektiven häßlich grobpixelig. Und die indiskutabel animierten Akteure ruckeln selbst an schnellen Rechnern unter Win 95 zum Steinerweichen dahin.

Soundeffekte und optional deutsch gesprochene Kommentare gehen zwar in Ordnung, doch grafisch hat man das Spiel geradezu erschreckend lieblos von der Playstation konvertiert. Da können auch die passable Steuerung (am besten via Pad) und der witzige Arcade-Modus mit den netten Special Moves den Abstieg in die Kreisliga nicht mehr verhindern. Wer hier Mitspieler für ein Multiplayer-Match sucht, muß sie schon zwangsverpflichten!

Adidas Power Soccer
(Psygnosis)

Überflüssiges PC-Fußball

URTEIL:	29%
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P133 mit Win 95 oder MS-DOS 6.22, 16 MB RAM, 3 MB bis 165 MB auf der HD



REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK







RED BARON 2
STEALTH REAPER 2020



JÖRG







STARCRAFT
C&C: SOLE SURVIVOR



MARCO







CART PRECISION RACING
SENTIENT



MARKUS







ULTIM@TE RACE PRO
DARK RIFT



RICHY







MICRO MACHINES V3
JET MOTO



STEFFEN





CROC
ADIDAS POWER SOCCER



MICHAEL





PERRY RHODAN
SIGN OF THE SUN



BRIGITTA







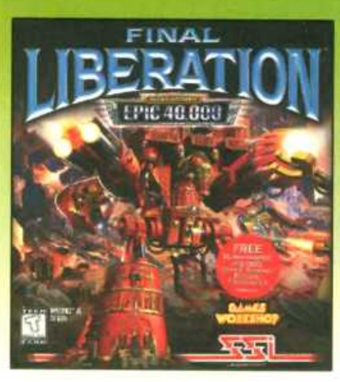
DAS GRAB DES PHARAO
STREETS OF SIMCITY



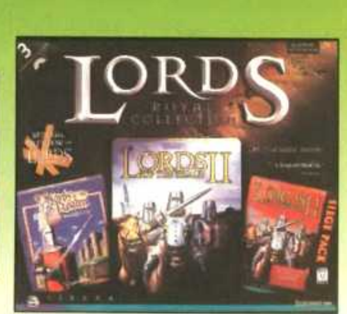
Ein Nerz im März? Nicht bei uns, denn hier werden weiterhin tierfreundliche Digitalien verlost. Und zwar unter all jenen, die zur Gestaltung der kommenden Lesercharts beitragen, indem sie uns eine Postkarte mit ihren persönlichen Lieblingsspielen schicken. Aktuelle Titel werden dabei bevorzugt, indizierte Programme nicht berücksichtigt. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen in Ihrem eigenen Interesse. Schließlich gibt es diesmal ein brandaktuelles Game sowie zwei starke Sammlungen für Strategen zu gewinnen!

Joker Verlag • „Charts" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne







Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls Sie Ihre Präferenz auf der Teilnahmekarte notieren. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (1) COMMAND & CONQUER 2

2. (4) TOMB RAIDER
3. (3) DUNGEON KEEPER
4. (6) DIABLO
5. (2) DIE SIEDLER 2
6. (11) ANSTOSS 2
7. (10) WORMS
8. (–) TOMB RAIDER 2
9. (17) LANDS OF LORE 2
10. (5) MDK
11. (14) WARCRAFT 2
12. (9) CIVILIZATION 2
13. (–) MONKEY ISLAND 3
14. (–) AGE OF EMPIRES
15. (7) NHL 98
16. (8) THEME HOSPITAL
17. (–) BAPHOMETS FLUCH 2
18. (12) BUNDESLIGA MANAGER 97
19. (–) WET!
20. (–) DARK REIGN

VERKAUFSCHARTS



1. (2) GOLD GAMES 2

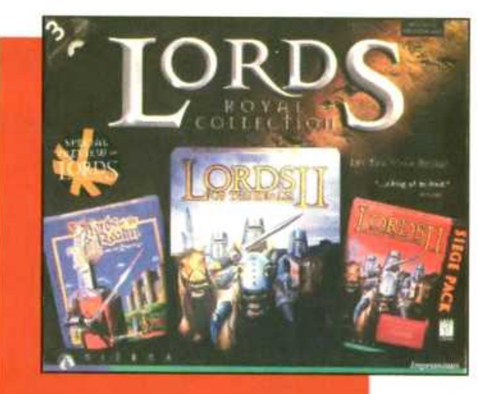
2. (10) BLADE RUNNER
3. (1) TOMB RAIDER 2
4. (–) WING COMMANDER PROPHECY
5. (3) F1 RACING SIMULATION
6. (7) FIFA 98
7. (–) DIABLO HELLFIRE
8. (–) GRAND THEFT AUTO
9. (–) TUROK
10. (–) STARFLEET ACADEMY
11. (13) F-22 ADF
12. (–) LONGBOW 2
13. (5) MONKEY ISLAND 3
14. (–) MYTH
15. (8) NHL 98
16. (20) I-WAR
17. (–) ZORK: DER GROSSINQUISITOR
18. (–) NBA LIVE 98
19. (–) HEAVY GEAR
20. (6) JEDI KNIGHT

UPDATE SERVICE

Während kaufenswerte Neuheiten zur Zeit relativ dünn gesät sind, warten auf diesen Seiten wieder jede Menge preiswerte Schnäppchen, Add-ons, Spielesammlungen und Spezialausgaben auf investitionsfreudige Zocker.

3 MEGA GAMES SIMULATIONS

Neben dem von uns im letzten Heft als Top Tip vorgestellten SF-Pack hält Koch Media auch für Simulanten „3 Mega Games" bereit: Gegen **79,95 DM** gibt es die legendäre F1-Sim **Grand Prix 2** von MicroProse sowie die Flugis **EF 2000** von DID und Jane's **ATF Gold** – letzteren in der komplett deutschen Version, die beiden anderen Kandidaten mit deutschem Handbuch.





FULL FANTASY FUNPACK

Bei UBI Soft ist eine feine Compilation für Fans von New World Computings Strategiehit **Heroes of Might & Magic** erschienen. Die schmucke Box enthält den „Strategic Quest" untertitelten Teil eins, den Nachfolger „The Succession Wars" sowie das dazugehörige Add-on „The Prize of Loyality". Für **99,95 DM** wartet dank Editor, Multiplayermodus und einer Vielzahl an Szenarien also langanhaltender Spielspaß.

Mächtig magische Helden, die bereits beide Teile in ihrer Sammlung haben, erhalten erwähntes **Add-on übrigens auch separat** zum Preis von **35,95 DM**. Der Silberling zaubert je zwei neue Voll- bzw. Kurzkampagnen, über 30 für sich allein spielbare Karten und zusätzliche Charaktere, Artefakte sowie Videos auf den Screen.





LORDS ROYAL COLLECTION

Sierras königliche, weil komplett deutsche Sammlung umfaßt Teil eins und zwei des Strategicals **Lords of the Realm** nebst dem Add-on **Siege Pack**. Außerdem darf man für die geforderten **89,– DM** anhand eines interaktiven Demos mit 3D-Landschaftseditor einen Blick auf das erst letzte Ausgabe getestete „Lords of Magic" werfen.

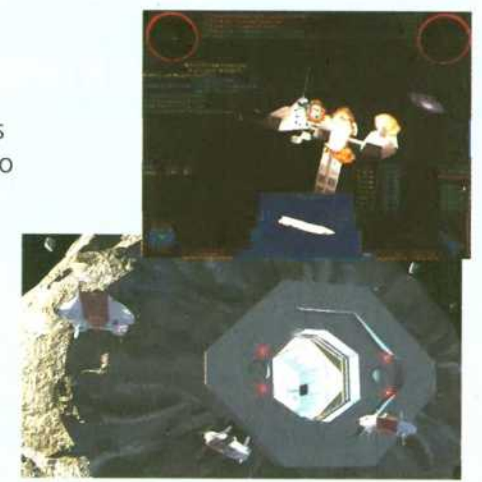
FRONT LINE FIGHTERS

Dieses vierblättrige Flugi-Kleeblatt von Digital Integration sollten sich PC-Piloten nicht entgehen lassen, denn es umfaßt **Apache Longbow**, **Hind** und den **F-16 Fighting Falcon** mitsamt der brandneuen Mission-Disk **The Afghanistan Campaign**. Alle Kandidaten gewähren nun auch an der 3Dfx-Front Unterstützung, doch auch ohne Grafikturbo kommt man in den Genuß schmuck überarbeiteter Texturen. Die Starterlaubnis wird gegen **89,– DM** erteilt.

BALANCE OF POWER

Solisten werden sich bei diesem **Add-on für „X-Wing vs. Tie-Fighter"** vor allem über die beiden Kampagnen freuen. Jeweils 15 Missionen sind hier auf Seiten der Rebellen bzw. des Imperiums zu absolvieren. Etwas mehr als drei komplett gerenderte Zwischensequenzen pro Feldzug hätte es allerdings schon sein dürfen. Das gilt auch für den neuen B-Wing, in dem die Piloten optional Platz nehmen. Ansonsten dienen bisher nicht gekannte Raumer (etwa ein gigantischer Supersternenzerstörer) nämlich nur als Angriffsziel.

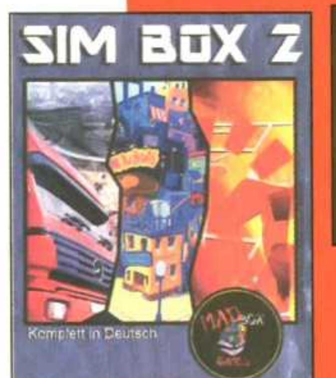
Dafür können sich hier **bis zu acht Spieler gleichzeitig** am Krieg der Sterne versuchen; wahlweise miteinander in den Kampagnen und bei Teameinsätzen oder gegeneinander im Deathmatch. Für Stimmung sorgt dabei die Möglichkeit, via Tastatur handgestrickte Schmähungen durch den Äther zu schicken. Schlußendlich sehen die Weltraumschlachten dank der Unterstützung von 3D-Turbos nun auch einen Tick schöner aus als ehedem. Und das alles kostet bloß rund **39,– DM**.













MAD BOX GAMES

Wegen der Preise dieses neuen Budgetlabels mag man tatsächlich verrückt spielen: Für jeweils nur **19,95 DM** gibt es entweder die Blattmachersim **Mag!** oder das „Fußball-Duo" mit dem **ranTrainer** und dessen Nachfolger **ran-Trainer 2**. Der letztgenannte Kicker findet sich aber auch neben den Wirtschaftssimulationen **Mad TV 2** und **Der Planer 2** in der „SimBox 2" zu **39,95 DM**. Und der Action-Kick **ranSoccer** ist gar schon für schlappe **9,95 DM** zu haben!

KKND XTREME

Allzu viele Innovationen gibt es bei der **Special Edition des post-apokalyptischen Echtzeitstrategicals von Beam Software** nicht zu vermelden. Die Schlachten finden jetzt unter Win 95 statt, und abgesehen von der (angeblich) aufgemotzten KI, einem Chaos-Modus sowie ab und an Unterstützung durch CPU-gesteuerte Verbündete finden sich vor allem quantitative Änderungen: Die 30 altbekannten Solomissionen wurden um 20 neue Aufträge erweitert, die Mehrspielerkarten um 15 auf 25 aufgestockt. Und das zum stolzen Preis von **69,– DM**.

POD – BACK TO HELL

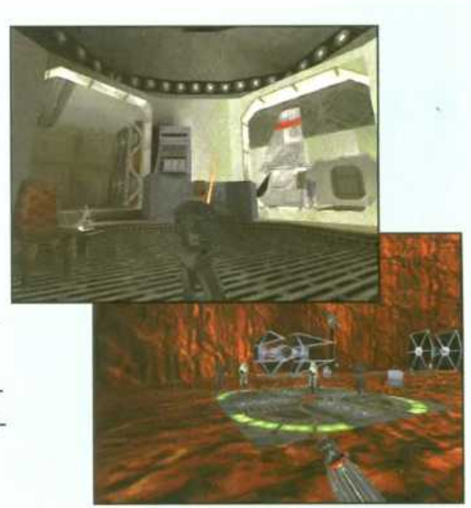
UBI Softs Höllenfahrt ist nach eigenem Bekunden das **ultimative Add-on zur futuristischen Raserei Pod**. Wer bislang mangels Internetzugang auf neue Strecken, Fahrzeuge und all die Patches und Upgrades für die Unterstützung von MMX-Technologie bzw. 3D-Turbos wie Voodoo, Voodoo Rush, Power VR, S3-Virge oder ATI 3D verzichten mußte, wird auf diesem Silberling zu **24,95 DM** fündig. Und damit auch das Ambiente stimmt, gibt's gleich noch diverse „Pod Desktop Utilities" dazu.

CARMAGEDDON SPLAT PACK



SCI wirft die Schrottpresse wieder an: Mit dem **offiziellen Add-on zur Action-Raserei Carmageddon** (die deutsche Version ist *nicht* indiziert!) dürfen Verkehrsrowdys auf 18 neuen Strecken in vier verschiedenen Umgebungen 15 ebenfalls neue Gegner in Grund und Boden fahren. Netzwerklevels sowie die 3Dfx-Version sind im Preis von **34,95 DM** inbegriffen. (st)

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH



Allen Jedi-Rittern im PC-Universum serviert Lucas Arts hier einen Nachschlag an Kanonenfutter: Die **14 über vier Szenarien verteilten Solo-Levels** darf man zum Teil mit Mara Jade aus der „Thrawn Trilogie" von Autor Timothy Zahn in Angriff nehmen. Für die Scharmützel in Sümpfen, unterirdischen Tempelanlagen, Raumschiffen etc. stehen **sieben neue Wummen** wie z.B. Han Solos BlasTech DL-44 und **fünf neue Force Powers** zur Verfügung, um die **mehr als 20 Gegnerdebütanten** Mores zu lehren.
Die **15 Multiplayermissionen** steigen schließlich vor altbekannten Kulissen wie Lukes Heimatplaneten Tatooine. Neben zehn Deathmatches finden sich da fünf Jagdszenen im „Kill the Fool with the Ysalamiri"-Modus. Der Rest des Feldes hetzt dabei den Helden mit der besagten Kreatur im Schlepptau, die den Einsatz der Macht im direkten Umfeld verhindert. Zusammen mit dem Feintuning in Sachen Optik ist der Silberling seine rund **39,– DM** also sicher wert. Möge die Macht mit ihm sein...

STARCRAFT

http://www.blizzard.com





Am Anfang war der Ork

Der Vorgänger hat es nicht nur zu Kultstatus gebracht, sondern ist fast schon ein Synonym für Echtzeitstrategie im Fantasy-Szenario: „Warcraft 2". Doch wo einst Menschen und Orks aufeinanderprallten, da setzt Blizzard jetzt ganz auf Science-fiction – wobei vorläufig ausschließlich Online-Astronauten zum planetaren Schlachtfest mit Aliens als Hauptgang eingeladen sind. Eine Version für Solisten soll freilich nachgereicht werden. Aber deren Missionen sind dann ein Thema für die regulären Testseiten.

Der Countdown läuft

Stolze 60 MB sind auf die Festplatte zu pressen, ehe das hübsche Renderintro über den Bildschirm flimmern kann. Dabei bekommt man eine Bande grölender Astronauten zu sehen, die gerade die Wracks einiger Raumschiffe ausschlachtet, als ihr eigener Untersatz auch schon von einem unvermutet auftauchenden Alienraumer zerlasert wird.
Im Anschluß findet sich der auf Rache sinnende Spieler in einem animierten Optionsmenü wieder. Hier wird man in der Verkaufsversion auch Zugriff auf einen Missionseditor haben, der in unserem Pressetestmuster noch nicht enthalten war. Auch die 30 oder mehr Soloeinsätze werden später wohl an dieser Stelle zu finden sein. Vorläufig werden Szenarien wie die Orbitalstation, ein Wüstenplanet oder Graslandschaften jedoch nur von Multiplayern belebt, weshalb zunächst die Beantragung einer User-ID für den Blizzard-Server am Programm steht – freilich erst, sobald das aktuellste Update (automatisch) aus dem Netz auf die Festplatte verfrachtet wurde. Mit Spielnamen und Paßwort bewaffnet, kann man sich schließlich daranmachen, würdige Gegner zu suchen.







Das schön gemachte Renderintro zeigt die erste (und recht unangenehme) Begegnung der Menschen mit den Aliens

Die Startfreigabe

Bei Ankunft auf dem eigentlichen Server wird der Spieler in spe förmlich von Möglichkeiten erschlagen: Er kann in einem Dutzend Chat-Kanälen plaudern, persönliche Daten wie Standort oder Alter eingeben, in eine ablaufende Schlacht einsteigen oder eigene Gefechte mit diversen Parametern (Anzahl der Spieler, Karte etc.) in einem von zwölf Spielmodi (Capture-the-Flag, Deathmatch, Duell usw.) initiieren.

RASSISMUS UNTER ONLINE-KRIEGERN



Die Menschen: Militant, wie unsereiner nun mal ist, rollen aus den terranischen Rüstungsfabriken starke Panzer und Kampfgleiter, aus den Kasernen marschieren Soldaten. Als Besonderheit gewähren hier Bunkeranlagen gleich mehreren Einheiten zuverlässig Schutz vor jedem Angriff. Außerdem können einige der Fabriken in brenzligen Situationen einfach aus der Gefahrenzone fliegen.



Die Zerg: Als Insektenkultur fühlt man sich den Bienen verwandt. Da lassen sich etwa aus freilaufenden Larven umgehend fleißige Arbeiter und einfache Soldaten heranzüchten. Hier werden auch keine Gebäude errichtet, statt dessen mutieren die Arbeiter einfach in das gewünschte Objekt – ein Malocher weniger, eine Evolutionshalle mehr. Auch können nur die Zerg ihr HQ ausbauen.



Die Protoss: Als älteste Rasse im Universum ist man nicht mehr so rüstig – Gebäude können daher nur in der Strahlungsreichweite von Energiegeneratoren genutzt werden. Einheiten und Gebäude werden auch nicht produziert, sondern an den Zielort teleportiert. Der zuständige Mann ist also sofort wieder einsetzbar. Im Angebot sind getarnte Krieger und ein fliegender Flugzeugträger.

Die augenfälligste Neuerung gegenüber dem Vorgänger dürfte sein, daß statt der ehemals zwei Parteien nun drei Rassen mit den verschiedensten Stärken und Schwächen als Streithähne zur Verfügung stehen. Da treten die Menschen gegen die Zergs an, die Zergs kämpfen gegen die Protoss, und diese prügeln sich wiederum mit den Erdlingen. Anders gesagt, steht High-Tech gegen Bienenstockmentalität, Laser gegen Dornenkralle, Brutgehege gegen Zuchtlabor.

Die ethnischen Unterschiede sind dabei derart drastisch, daß alleine für das Studium des Handbuches ein paar Stunden ins Land ziehen. Denn zwar bleiben Krieger hier wie dort Krieger, doch ist man mit Kämpen von der Stange in diesem Genre ja noch nie sehr weit gekommen. Wer stärkere Untertanen will, braucht aber die passenden Gebäude. Und die gibt es nun mal nicht umsonst, außerdem bauen sie aufeinander auf. Hier die genauen Zusammenhänge erklären zu wollen oder auch nur zu beschreiben, was alles erforderlich ist, bis alle pro Rasse möglichen Truppenteile beisammen und entsprechend bewaffnet (das Angebot reicht vom simplen Flammenwerfer bis hin zum effektvollen Plasmastrahler) sind, würde den Rahmen von drei Testseiten bei weitem sprengen.



Auf dem Blizzard-Server chatten und kämpfen weltweit mehrere tausend Spieler; die ortsübliche Sprache ist natürlich Englisch



Die besten Starcrafter finden ihren Namen auf der Rangliste wieder, doch bereits für den Einstieg sind zumindest zehn Siege erforderlich

Die Schlachten

...selbst sind denen aus „Warcraft 2" keineswegs unähnlich: Alle verfügbaren Einheiten lassen sich mit der Maus separat anwählen oder mittels Zugrahmen zu Gruppen zusammenfassen. Anschließend werden sie über das bis zur Erkundung abgedunkelte Iso-Terrain gescheucht. Zunächst tummeln sich dabei bloß simple Arbeiter im Gelände, denn schweres Schlachtgerät und mehr Feuerkraft, Tempo, Reichweite etc. setzt ja, wie gesagt, Bautätigkeit voraus. Dazu bedarf es wiederum einer



Mit dem passenden Upgrade läßt sich der schwere terranische Panzer in zwar stationäre, aber schußstarke Artillerie umwandeln – dies läßt sich aber auch jederzeit rückgängig machen



Der fliegende Flugzeugträger der Protoss produziert bis zu fünf flinke Jäger und trägt sie gleichzeitig an die Front



Rund um die im Aufbau begriffene Bruthalle der Zerg bauen Arbeiter blaue Energiekristalle ab – neben Gas der einzige Rohstoff im Spiel

NEUERUNGEN GEGENÜBER „WARCRAFT 2"

* 3 Rassen mit Stärken und Schwächen
* auf insgesamt 200 verdoppelte Anzahl der Einheiten
* Fabriken produzieren mehrere Einheiten gleichzeitig
* per Waypoints wandern Neuproduktionen direkt in den Einsatz
* mehr verschiedene Produktionsstätten erfordern mehr Planung

entsprechenden Menge an Rohstoffen, wobei neuerdings Energiekristalle und Edelgas statt Holz, Öl und Gold verwendet werden. Auch die Produktion wurde gegenüber dem Vorgänger etwas vereinfacht. So können nun gleich mehrere Einheiten in Auftrag gegeben und über Waypoints umgehend an einen bestimmten Punkt der Karte beordert werden.

So eingängig wie die Steuerung ist auch der Sound: Ob es nun die (noch) englischen Rückmeldungen der Befehlsempfänger sind, die explosiven Effekte oder die flotte Begleitmusik, hier paßt einfach alles. Und die Grafik im schön gezeichneten SVGA-Kleid scrollt stufenlos in variablen Geschwindigkeiten. Einzig die Zugriffszeiten könnten also den Spielspaß unterminieren: Schon in der Beta-Testphase tummelten sich über 2.000 Strategen bei mehreren hundert Schlachten gleichzeitig im Netz.

Mit der Menüleiste unten im Bild werden markierte Einheiten direkt auf der Übersichtskarte bewegt, zu Patrouille oder Angriff verdonnert


Robospinnen gegen Panzer, das bedeutet Protoss gegen Terraner

Manöverkritik

Als reines Online-Spiel ist Starcraft ein absolutes Muß für jeden Echtzeitstrategen: Blizzards Drei-Fronten-Krieg sieht nicht nur schöner aus, sondern spielt sich auch um Klassen besser als Westwoods dürftiger „C&C"-Ableger für Netzschwinger. Wenn die Solo-Aufträge ähnlich viel Spaß machen, muß wohl selbst der gegenwärtige Genrekönig „Dark Reign" um seine Krone bangen. (rf)

KRIEGSKUNST IM BLIZZARD: DIE WARCRAFT-SAGA



Anfang 1995 vermochte das Fantasy-Szenario nur schwer zu übertünchen, daß Blizzard/Interplay für **Warcraft: Orcs and Humans** bei Westwoods überaus erfolgreichem Strategical „Dune 2" abgekupfert hatte: Konzeptionell waren die frühen Echtzeitschlachten in 24 Missionen vom „C&C"-Vorläufer kaum zu unterscheiden. Bei relativ schmuckloser Grafik wurden Holz und Gold zu Gebäuden verarbeitet, denn nur ausgebaute Dörfer brachten ausgeschlafene Kämpfer hervor. Joker-Wertung: **83 Prozent**



Als ein Jahr später der Nachfolger **Warcraft 2: Tides of Darkness** erschien, war die Konkurrenz mit dem militanten „Command & Conquer" bereits schneller und auch erfolgreicher gewesen. Schade, denn dank schönerer SVGA-Grafik und mindestens ebenso gutem Gameplay gilt das Spiel so manchem Strategen auch heute noch als der bessere Echtzeit-Klassiker. Joker-Wertung: **87 Prozent**



Zu guter Letzt bereicherte dann das Expansionsset **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal** das Original um zwei Kampagnen mit 24 Missionen, über 50 Karten und einige neue Helden. Eine Mehrspieleroption für Online-Gefechte war ebenfalls eingebaut.

GANZ PERSÖNLICH



Der Gott aller Echtzeitstrategen hat meine Gebete erhört, denn so und nicht anders habe ich mir die Fortsetzung von „Warcraft 2" immer vorgestellt: mehr Einheiten, mehr Möglichkeiten, mehr Spielspaß – und das alles im schicken Space-Design. Zwar verlangt das Game nun auch wesentlich mehr Übersicht und Taktik, doch der Einstieg fällt dank des durchdachten Handlings leicht. Zeit, daß Blizzard hier in Europa einen Server hochzieht, denn ich habe da noch ein paar Rechnungen mit diversen Online-Aliens offen!

(Jack)



Kein Porto mehr !

Wie ? Rufen Sie uns an !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : kompl. deutsch
7: Sammlung — 8: Strategie — zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
** nur Laden **
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 — 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 — Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel			Preis
Abenteuer auf der Legoinsel	d	6	69.-
Addiction Pinball *	d	2	69.-
Age of Empires	d	8	89.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95)	d	2	77.-
Akte Europa	d	8	74.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	74.-
Anstoss 2 - Die Verlängerung *	d	zus	35.-
Apollo 18: Moon Mission *	e/d	2	69.-
Armored Fist 2	d	2	74.-
Armour Command *	e/d	8	69.-
Atlantis	d	3	79.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Battlespire * (Win 95) (3D fx)	d	1	79.-
Beast Wars * (Win 95) (3D fx)	d	1	79.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Black Dahlia *	d	3	69.-
Blade Runner	e/d	3	89.-
Bleifuß 2 Rally (3D fx)	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2 *	d	6	55.-
Carmageddon (3D fx)	d	1	69.-
Carmageddon Splat Pack	e/d	zus	35.-
Cart Precision Racing 1.0 *	d	2	89.-
Civilization 2 + Add-On 1 & 2	d	8	69.-
Civilization 2 Fantastic Worlds	d	zus	39.-
Civil War General 2 *	d	8	69.-
Comanche 3	d	2	59.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8	84.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Constructor	d	8	74.-
Croc * (Win 95)	e/d	1	74.-
Daikatana (3D fx) *	e	1	89.-
Dark Earth	d	3	79.-
Dark Reign	d	8	84.-
Deathrap Dungeon (3D fx) *	d	1	79.-
Demonworld	e/d	8	75.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Der Industriegigant Expansion	d	2	29.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	74.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	55.-
Diablo - Hellfire	e	zus	39.-
Die by the Sword * (3D fx)	d	1	74.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dominion Storm * (Win 95)	d	8	74.-
Dungeon Keeper (3D fx)	d	3	75.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Dunkle Manöver * (Win 95)	d	8	69.-
Eastern Front (Win 95)	d	8	77.-
F1 '97 * (Win 95) nur 3D fx	e/d	2	79.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	59.-
F1 Racing (Win 95) nur 3D fx	d	1	75.-
F22 Raptor	e/d	2	75.-
Falcon 4.0 (3D fx) * (Win 95)	e	2	89.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Flight Simulator 98 (Win 95)	d	2	109.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flight Unlimited 2 * (3D fx) (W95)	d	2	79.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
Flying Saucer * (3D fx)	d	1	69.-
G-Police (3D fx)	d	2	89.-
Golf Pro * (Win 95)	d	4	77.-
Grand Theft Auto	d	1	69.-
Half-Life * (3D fx)	e	1	89.-
Heavy Gear (3D fx)	d	1	79.-
Herkules	d	1	69.-
Heroes of Might & Magic Gold	d	5	77.-
Herrscher der Meere	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) 3D fx	e	1	69.-
Hugo 5	d	1	65.-
Hugo Wintergames	d	1	45.-
I. Rally Championship (3D fx)	d	2	65.-
I-War	d	2	74.-
Imperialismus	d	2	69.-
Incubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-
Jazz Jackrabbit 2 (incl. 1) *	e/d	1	59.-
Jedi Knight	e/d	1	84.-
Jedi Knight Mission	e	zus	45.-
Jetfighter Full Burn * (3D fx)	d	2	74.-
Journeyman Project 3 *	d	3	79.-

CD SPIELE

Titel			Preis
KKND Xtreme	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2	d	5	75.-
Last Bronx *	e/d	1	77.-
Lifeforce Tenka * (3D fx)	e/d	1	69.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Lords of the Realm 1+2+Level	d	8	74.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lords of Magic (Win 95)	d	8	74.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
Magic: Die Zusammenkunft Datad		zus	39.-
Malice (3D fx)	e	zus	39.-
Max Montezuma (3D fx)	d	3	65.-
Men in Black	d	1	75.-
Monkey Island 3	d	2	84.-
Monopoly Star Wars Edition	d	6	74.-
Monty Python Sinn d. Lebens *	d	6	69.-
Motor Mash * (Win 95)	d	1	55.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	2	74.-
Myth - The Fallen Lords	d	8	79.-
NBA Action 98 * (3D fx) (Win95)	e/d	4	55.-
NBA Live 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	77.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NHL Hockey 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	77.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	74.-
Oddworld: Abe's Oddysee	d	1	79.-
Outlaws (Win 95) 3D fx	d	1	75.-
Pandemonium 2	d	1	79.-
Panzer General 3D	d	8	74.-
Pax Corpus * (3D fx)	d	1	64.-
Perry Rhodan - Operation..*	d	2	74.-
Pharao *	d	3	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Warum Nachnahme und Porto bezahlen ? Bestellen Sie doch einfach per **Lastschrift** ! Bezahlen Sie nur die Artikelpreise und keinen Pfennig mehr * . Wir sagen Ihnen wie. Jetzt Unterlagen anfordern.
CROSS ...das ist Service !
Händleranfragen erwünscht !

Titel			Preis
Piraten *	d	2	55.-
Postal	e	1	69.-
Powerboat Racing * (3D fx)	d	1	74.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Reah *	d	3	74.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Redline * (Win 95)	d	1	77.-
Resident Evil (3D fx) (Win 95)	d	1	74.-
Riven - The Sequel to Myst	e	3	74.-
Sega Touring Car Champion. *	d	2	77.-
Sensible Soccer 2000 * (Win 95)	d	4	79.-
Seven Kingdoms	d	8	79.-
Shadow Master (3D fx) *	e/d	1	66.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak (3D fx)	e	zus	39.-
Sierra Pro Pilot *	d	2	84.-
Spear Head *	d	2	79.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Sub Culture (3D fx)	d	1	74.-
Streets of Sim City * (3D fx)	d	2	77.-
T.F.X. 3: F22 ADF (3D fx) (W95)	d	2	79.-
Test Drive 4 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-
Theme Hospital+Sim City 2000	d	2	74.-
Total Annihilation (Win 95)	d	8	79.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	79.-
Touring Car Championship	e/d	2	84.-
Turok (Win 95) nur 3D fx	d	1	79.-
Ubik *	d	8	77.-
Ultima Online (Win 95)	e	6	99.-
Ultimate Race *	d	2	84.-
Unreal (3D fx) *	d	1	79.-
Uprising *	d	8	74.-
Warhammer 2 - Dark Omen (W95)	d	8	69.-
Warhammer - Final Liberation	e	8	69.-
War Wind 2 *	d	8	69.-
Wing Commander 5 (Win 95)	d	2	77.-
Worms 2	d	8	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	d	1	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter Level		zus	45.-
Youngblood	e/d	8	79.-
Zork - Großinquisitor	d	3	79.-

Angebote

Titel			Preis
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
3D Ultra Pinball 3 Lost Cont.	d	2	49.-
Abenteuer Afrika *	d	3	49.-
Aces of the Deep	d	2	15.-
AH-64 Longbow *	d	2	29.-
Alien Trilogy	e/d	1	25.-
Asterix & Obelix	d	1	39.-
A.T.F. (X-Fighters) *	d	2	29.-
Bridge 2 *	e/d	2	39.-
Cobra 11	d	1	29.-
Creatures	d	6	35.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
DSF Off Road * (Win 95)	d	4	49.-
DSF Ski Racing * (Win 95)	d	4	49.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault (3D fx)	d	2	39.-
F1 Grand Prix 2 Strecken	d	zus	29.-
F22 Lightning 2	d	2	29.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Holiday Island + Szenario	d	2	49.-
Hugo 3	d	1	29.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	39.-
M.A.X.	d	2	35.-
Master of Orion 2	d	2	29.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Police Quest 5 S.W.A.T.	e/d	3	35.-
Privateer 2 *	d	2	29.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Rallye Racing 97	d	4	29.-
Rayman's World	d	1	49.-
Rebel Assault 2	d	1	35.-
Rendevouz im Weltraum	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt (3D fx)	d	2	35.-
Silent Hunter	d	2	39.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Star Trek Pinball *	e/d	1	44.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Titanic	d	3	39.-
US Navy Fighters 97 * (Win 95)	d	2	29.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wing Commander 4	d	2	35.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Titel			Preis
Gold Games 1 (DSA 1-2, Larry 6, Anstoss, Planer, Battle Isle + 36 Spiele)	d	2	19.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, +21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Mega Pack 8 (Master of Orion 2, M1A2, SS2000, Mech 2, Deadly Games, Zorkua.)	d	7	79.-
Mega Games Science Fiction (Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader-No Regret)	d	7	69.-
Mega Games Simulation (F1 Grand Prix 2, T.F.X. Eurofighter 2000, ATF Gold)	d	7	69.-
Power Pack 2 (FIFA 97, Tomb Raider spec. Edition, M.A.X., Quickshot Joypad)	d	7	77.-
Schleich-Stick-Bundle (Schleichfahrt komplett deutsch + Gravis Analog Pro Joystick)	d	7	59.-
Value Pack 1 (KKND, Wing Commander 4 und Hattrick)	d	7	55.-

Hardware

Leistung pur !
Monster - Miro Highscore - Maxi Gamer
-> Wir haben Sie alle <-

Artikel	Preis
Command & Conquer Trackball	89.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Fanatec Le Mans Lenkrad+Pedale	179.-
Logitech Wingman Extreme Digital	89.-
PC Dash incl. Constructor	129.-
Thrustmaster Formel 1 Lenkrad	269.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS ...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Starcraft * — Der Nachfolger von Warcraft 2! Mit Multiplayer und Onlinesystem! **84.-**

Lords of Magic* — Komplett deutsch — **74.-**

Red Baron 2 * — Deutsche Anleitung — nur **69.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Prophecy — Komplett deutsch
Wing Commander 5 ..mit 3Dfx-Unterstützung!
Top-Spiele Top-Preise! — nur **77.-**

Ultima Online — Komplett englisch
Das einzigartige Rollenspiel mit bis zu 1000 Leuten im Internet!
Top-Spiele Top-Preise! — nur **99.-**

Hellfire — Anleitung deutsch
Die offizielle Mission CD zu Diablo!
*** Diablo e/d nur 55.- ***
Top-Spiele Top-Preise! — nur **39.-**

F1 Racing — Komplett deutsch
Geschwindigkeit kennt keine Grenzen für 3D fx-Grafikkarten.
Top-Spiele Top-Preise! — nur **75.-**

Tomb Raider — Komplett deutsch
Teil 2 Starring Lara Croft ..mit 3Dfx-Unterstützung!
Top-Spiele Top-Preise! — nur **79.-**

Monkey Isl. 3 — Komplett deutsch
The Curse of Monkey Island befällt alle. Das Adventure des Jahres.
Top-Spiele Top-Preise! — nur **84.-**

Abenteuer / RPG total !

Titel		Preis
Armored Fist 2 *	d	74.-
Blade Runner	d	89.-
Pax Corpus *	d	64.-
Pharao *	d	69.-

Rasen total

Titel		Preis
Grand Theft Auto	d	69.-
SEGA TOCA *	e/d	77.-
Test Drive 4	d	74.-
TOCA Championship	d	79.-

Strategie total !

Titel		Preis
Age of Empire	d	89.-
Anno 1602 *	d	74.-
Dunkle Manöver *	d	69.-
Fallout *	d	69.-

Sport und Fliegen total

Titel		Preis
FIFA 98	d	79.-
NBA Live 98	d	77.-
NBA Action 98 *	e/d	55.-
Flight Unlimited 2	d	79.-

Schlachten total !

Titel		Preis
Half-Life *	e	89.-
Hexen 2	e	69.-
Jedi Knight	e/d	89.-
Turok	d	79.-

Winterschlußverkauf für je 10.-

3D Ultra Pinball, Absolute Pinball, Banzai Bug, Bazooka Sue, Bud Tucker, Caesar, Deathkeep, Destiny, Destruction Derby 2, Der Baulöwe, Elk Moon Murder, Evidence, FIFA Soccer CL, G-Nome, Inca, Koala Lumpur, Millennia, No Respect, Outpost, Power Plus C., Pyst, Shattered Steel, Teamchef, Total Control, Track Attack, Tunnel B1, XS

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

*Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM ! Lastschrift Porto- und NN-frei ab Bestellung von 2 Artikeln, unabhängig vom Preis ! Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Post NN: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

TANARUS

http://www.tanarus.com

Bei Sony Interactive hat man peinlich darauf geachtet, den Einstieg in diesen 3D-Netzkrieg für Panzerfahrer nicht unnötig zu erschweren: Es gibt weder eine Hintergrundstory noch Einstellung für die Lautstärke, sondern umgehend Zugriff auf einen von fünf Tanks. Sämtliche Modelle unterscheiden sich hinsichtlich Geschwindigkeit und Panzerung; zudem dürfen sie individuell mit Laserkanonen, Minen, Schilden und Raketenwerfern ausgestattet werden.

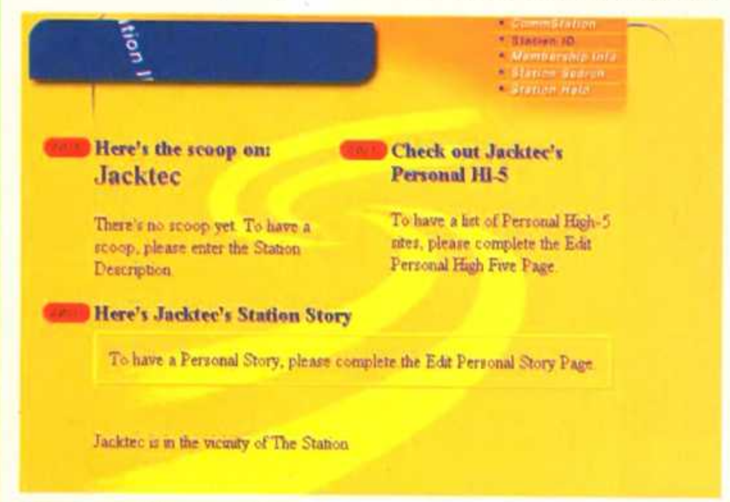
In drei Trainingsstufen wird man mit Bewaffnung, Steuerung und taktischen Feinheiten vertraut gemacht, um (auch) für die elf Erkundungsmissionen der Solo-Variante gerüstet zu sein. Richtig zur Sache geht es allerdings erst im Multiplayermodus, wobei sich die erforderliche Anmeldung beim US-Server als wenig einsteigerfreundlich erweist. Hat man die umständliche Prozedur hinter sich, findet man seine abgespeicherte „Station" als um eigene HTML-Befehle und Texte erweiterbare Mini-Homepage wieder. Dann müssen die 68 MB an CD-Daten auf der Festplatte noch via (teils mehrminütigem) Download auf den neuesten Stand gebracht werden, ehe es in die Online-Schlacht gehen kann.

Im 3D-Panzer durch das Internet: Ballern mit Einschränkungen

Die größeren Kampfarenen bieten Raum für bis zu 32 Panzerkapitäne gleichzeitig

Hier rattert man mit einem beliebigen Panzer von seiner Basis ins mit Rampen, Felsen und Tunnels durchsetzte Feindesland. Dabei stehen acht Spielmodi zu Verfügung: Deathmatch, Teamkrieg oder das Duell gegen einen anderen Einzelkämpfer. So oder so wird der separat drehbare Turm des Tanks am besten via Tastatur befehligt. Aber auch ein (Force Feedback-)Joystick kann zum Einsatz kommen, lediglich vom sehr ungenau abgefragten Pad würden wir abraten. Am Ende spielt sich die Geschichte nämlich stets wie jeder andere 3D-Shooter auch. Leider sieht sie aber nicht halb so gut aus, denn weder die vielen Kampfarenen (Stadt, Wüstenlabyrinth etc.) noch die zwar texturierten, aber kaum animierten Fahrzeuge können überzeugen. Zumal das Grafiktempo im Netz nicht unerheblich von der aktuellen Übertragungsrate abhängt und Spezialeffekte wie transparente Energieschilde, Rauch oder geglättete Texturen Unterstützung durch eine 3D-Karte verlangen.

Auch akustisch sollte man nicht zu viel erwarten, denn von der stimmigen Titelmelodie einmal abgesehen, dringen nur das Brummen der Motoren und das Donnern der Explosionen aus den Boxen. Da hilft auch der mitgelieferte Editor für eigene Schlachtfelder wenig, bei Tanarus sitzt kein Tiger im Tank. Eher schon ein räudiges Online-Kätzchen, dessen Besitzer sich alsbald fragen dürften, warum sie die rund 100 Mäuse nicht lieber einem herkömmlichen 3D-Aktionisten mit Netzwerkunterstützung in den Rachen geschoben haben. (rf)



Die Anmeldung auf dem US-Server ist umständlich, aber für einen Monat gratis und umfaßt eine eigene Mini-Homepage



Der Auswahlscreen stellt fünf unterschiedliche Panzer sowie diverse Waffen und Schilde bereit



Ob Tag- oder Nachtszenario, man hat stets die Wahl zwischen dem Vollbildmodus und zugeschalteten Armaturen



Unspektakuläre 3D-Panzerschlachten für bis zu 32 Spieler gleichzeitig auf einer CD-ROM für 99,– DM. Erster Online-Monat gratis, P120 mit Win 95, 16 MB RAM und zumindest 86 MB auf der HD erforderlich, 3Dfx-Karte optional

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR

http://www.westwood.com



Command & Conquer und kein Ende: Willkommen zur brandneuen Online-Variante des erfolgreichsten Echtzeitstrategicals aller Zeiten. Sie stellt ein eigenständiges Produkt mit dem um den kompletten Konstruktionsteil abgespeckten Konzept der beiden etablierten und ebenfalls via Internet spielbaren C&C-Games dar. Was freilich auch bedeutet, daß neuerlich Geld in den Klingelbeutel von Westwood zu stecken ist…

Nach Installation des 40 MB umfassenden Programms und Registrierung via E-Mail erhält man seinen Spielernamen und das Paßwort für den Server. Schon geht's automatisch in den digitalen Westwald, wo rund 20 Varianten (am beliebtesten: zwei bzw. vier Teams gegeneinander oder jeder gegen jeden) gezockt werden können. Für Spiel- und Gesprächspartner ist stets gesorgt; es darf in einer eigenen Chat-Area sowie während der Kämpfe geplaudert werden.

Echtzeitstrategie für Einzelkämpfer: keine Bauten, nur eine Einheit pro Mann

Um sich mit den 23 Einheiten vom Mini-Gunner bis zum T-Rex vertraut zu machen, empfehlen sich zunächst ein paar Übungseinsätze offline. Doch gespielt wird hier stets nur mit einer davon: Entweder allein oder im Team soll man innerhalb eines Zeitlimits (meist 20 Minuten) so viele Gegner wie möglich vernichten und/oder die gegnerische Flagge erobern – Bauten, Produktion etc. entfallen. Natürlich ist man hinsichtlich Geschwindigkeit, Bewaffnung, Panzerung und Munition zunächst recht schwach bestückt, doch zufällig verstreute Sammelkisten schaffen Abhilfe. Deren Farbe gibt Auskunft über den möglichen Inhalt. So steht Braun meist für Verbesserung einer der erwähnten Eigenschaften; selten erlebt man da böse Überraschungen wie einen schädlichen Ionenblitz oder die Abschaltung der zeitlich begrenzt möglichen Tarnung. Grau bietet dasselbe, nur stärker. Und Orange maximiert vorübergehend alle Werte, danach fallen sie wieder auf Null. Rot bedeutet Armageddon (alle fangen von vorne an) und Grün entweder eine Reparatur oder die oft tödliche Atombombe. Die Flaggen im Teamkampf werden zu Beginn von stationären Verteidigungsanlagen bewacht, die man mit vereinten Kräften vernichten muß, ehe es ans Eingemachte, also die Fahne geht. Jeder Abschuß und jede Eroberung bringt je nach Stärke des Feindes Punkte, und gewonnen hat, wer die meisten davon besitzt. Alles ganz nett, aber vom Gütesiegel C&C hätte man doch etwas mehr erwartet. Nicht zuletzt auch mehr und nicht ganz so altbackene Grafik. Hintergrundmusik und Sprachausgabe gehen aber in Ordnung, dito die gewohnte Klick & Run-Steuerung. Fazit: Ein netter, kleiner Online-Spaß für die vielen Fans – nicht weniger, aber eben auch nicht mehr. (js)

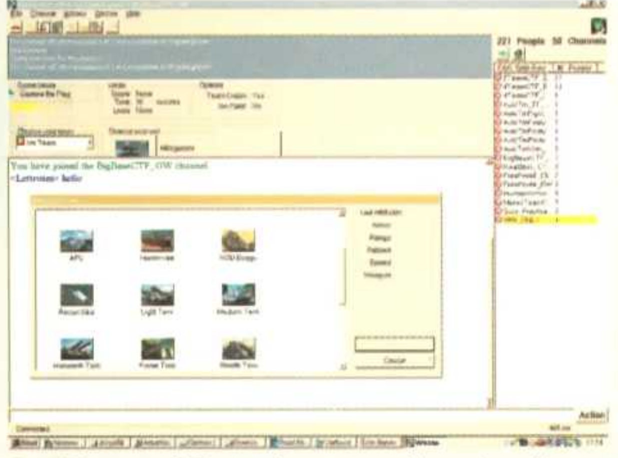


Kisten enthalten Sammelextras wie hier ein Waffenupgrade





Gespielt wird auf zufallsgenerierten und bis zur Erkundung abgedunkelten Landschaften von vielerlei Typ



Der Westwood-Server ist stets gut besucht, oft sogar etwas zu gut für verzögerungsfreies Spiel. In diesem Fenster wird die Einheit angewählt



Abgespeckte Online-Varianten des populären Echtzeitstrategicals für bis zu 30 Spieler gleichzeitig auf einer CD-ROM für 69,– DM, Benutzung des Servers gratis, P90 mit Win 95, 16 MB RAM, 40 MB auf der HD und SVGA-Karte erforderlich

ACCESS SOFTWARE

http://www.accesssoftware.com/

Die amerikanische Spieleschmiede genießt unter den PC-Golfern einen ausgezeichneten Ruf, stellt ihr „Links LS '98 Edition" doch die Referenz im Genre dar. Für dieses Programm sind denn auch ein brandneuer Patch für verbesserte Kollisionsabfrage sowie ein Demo verfügbar. Dazu gesellt sich eine Umfrage zum digitalen Nobelsport nebst Hintergrundinfos. Letztere gibt es auch für die Adventures um den Futuro-Detektiv Tex Murphy, also von „Under a Killing Moon" bis zum kommenden „Overseer". Technische Unterstützung, die obligaten Links zu artverwandten Adressen und die Möglichkeit, Access-Produkte online zu bestellen, fehlen ebenfalls nicht.
Auch wenn die Homepage gerade renoviert wird, dürfte zumindest Golfer und Abenteurer ein Besuch also nicht enttäuschen: Der digitale Fairway ist und wird gepflegt.



Präsentation
● ●
Inhalt
● ●
Bedienung
● ●
Sprache: englisch

Solide Page der Macher der „Links"-Serie, wahlweise mit/ohne Frames, Javascript empfohlen



BOMICO

http://www.bomico.de/



Der deutsche Distributor hat seine Seiten generalüberholt und bietet einen vorbildlichen Online-Service rund um die zahlreichen Produkte im Vertrieb.
Zu allen Spielen gibt es neben ausführlichen Beschreibungen und vielen Bildern auch die passenden Links – und in einigen Fällen (z.B. „Dark Reign") gleich ein eigenes Diskussionsforum für Fans. Nicht minder fundiert ist der alle zwei Minuten (!) aktualisierte Support-Bereich gestaltet, wo zuverlässig die neuesten Demos und Patches abgesaugt werden können. Hier findet man auch Hilfestellungen zu Konfigurationsproblemen etc. Und wer Links zu Herstellern, Versand- und Kaufhäusern oder den Lieblingsseiten des Personals sucht, wird ebenso fündig wie Brancheninsider auf Job-Fahndung. Last, not least darf sich der Besucher fortan von einem Newsletter per E-Mail über Bomico-Neuheiten informieren lassen.
Weil die sehr schick präsentierte Adresse zudem eine Online-Bestellmöglichkeit bereithält, verdient sie unter dem Strich unsere uneingeschränkte Empfehlung: So gekonnt wie hier wird man im Netz selten bedient!



Präsentation
● ● ●
Inhalt
● ● ●
Bedienung
● ● ●
Sprache: deutsch

Online-Dorado für Spieler, unterstützt Java und Javascript, optimiert für Netscape 3.0 und eine Auflösung von 800 x 600 Pixeln



SEGA

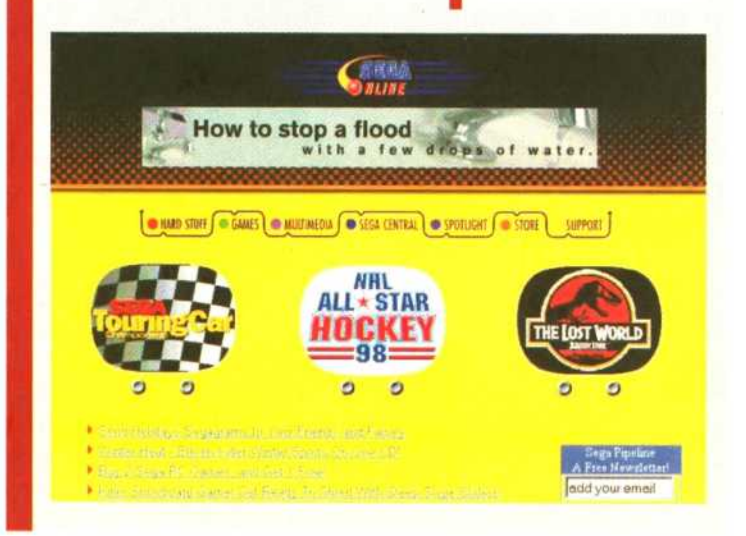
http://www.sega.com/

Der Arcade-Pionier versorgt ja seit einiger Zeit auch die PC-Spieler mit Umsetzungen von seinen Spielhallenautomaten bzw. Konsolen. Weil bei einigen dieser Konvertierungen das Tempo zu wünschen übrig ließ oder kleine Bugs auftraten, wird die Homepage zur Reparaturwerkstatt ausgebaut: Direct3D- und MMX-Patches für „Worldwide Soccer" und „Sega Rally" sind bereits verfügbar, weitere sollen folgen. Ein üppiges Forum mit Hilfestellungen deckt zudem alle bisher veröffentlichten Titel ab. Für Neuigkeitenjäger hält der Hersteller diverse News sowie die Möglichkeit bereit, sich für die „Sega Pipeline" einzutragen – dann gibt es fortan alle aktuellen Infos per E-Mail. Man kann sich über die gebotenen Links (viele sind es nicht) aber auch auf die europäische und japanische Homepage weiterhangeln, wo zusätzliche Informationen und Downloads warten.
Kurzum, auch wenn diese knallbunten Seiten nach Werbung riechen, mag sich der Besuch doch zumindest für Besitzer von Sega-Games auf der Suche nach Hilfe und Downloads lohnen.



Präsentation
● ●
Inhalt
● ●
Bedienung
● ●
Sprache: englisch

Patches, Hilfen, Infos und jede Menge Eigenwerbung, keine Frames



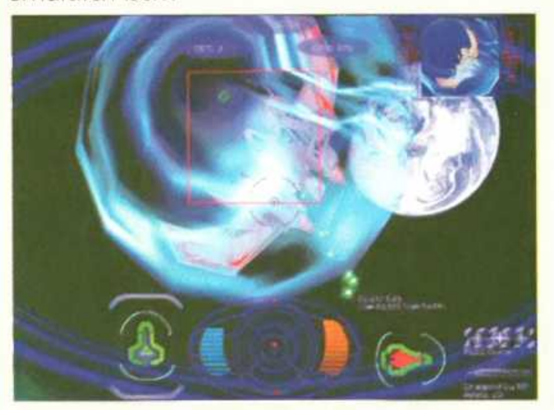
LINK – DAS ONLINEMAGAZIN

http://www.linkmag.de/



Natürlich ist der Joker durch nichts zu ersetzen! Doch bietet dieses deutsche Surfer-Mag genug Informationen rund um das PC-Entertainment, um einen bis zur jeweils nächsten Ausgabe über die Runden zu bringen. Und quasi als Bonus findet man noch recht brauchbare Bewertungen von neuen Kinofilmen, Fernsehsendungen und Musik-CDs. Wer sich auf der etwas schlicht, aber dafür übersichtlich gestalteten Leitseite (von hier aus können alle Bereiche direkt angesteuert werden) zunächst für die News entscheidet, mag allerdings enttäuscht sein: Was die Crew um Christian Sauerteig und Frank Mischkowski an Meldungen zusammengetragen hat, ist weder sonderlich viel, noch sonderlich aktuell. Weitaus besser hat uns der Testbereich mit seinen durchaus kritischen Rezensionen namhafter Spiele gefallen. Auch wenn bei unserem Besuch noch wichtige Titel wie etwa „Tomb Raider 2" oder „FIFA 98" unberücksichtigt blieben, erwiesen sich die Besprechungen von Highlights wie „Wing Commander Prophecy", „Monkey Island 3" und „Blade Runner" doch als sehr brauchbar. Abgerundet wird das Angebot von Anwendungstests zu Programmen wie „Musik Maker 3.0" und „Cleansweep 3.0".

Neben der eingangs erwähnten Mediencorner mit Lesestoff jenseits des PC-Monitors gibt es noch ein Diskussionsforum, teils recht interessante Links (etwa zu Spieleherstellern und -händlern oder zu einer umfangreichen Datenbank mit Tips zu aktueller Software), sporadisch Gewinnspiele sowie Infos über die Macher dieses Online-Mags, das derzeit noch ohne Frames und Unterstützung für spezielle Browser auskommt. Ein Besuch mag also lohnen – zumindest solange der neue Joker noch nicht erhältlich ist...







HIGHWAY TO HELL

http://www.highway-to-hell.de/



Der Weg in die Hölle ist sehr unterschiedlich gepflastert – obwohl es sich bei diesem Online-Magazin genau genommen um die Homepage eines auf Importspiele spezialisierten Versandhändlers handelt. Sie präsentiert sich als buntes Potpourri aus Patches, Cheats und Lösungen zu aktuellen Games sowie noch einigem mehr.

Wer also etwa nach dem 3Dfx-Patch und einem Trainer für den Rollenspielhammer „Lands of Lore 2" fahndet, wird hier ebenso fündig wie alle, die erfolgversprechende Mogeleien für „Battlespire" oder Speicherstände für das Adventure „Blade Runner" suchen. Es gibt das eine oder andere Demo zum Absaugen, eine aktuelle Releaseliste für Deutschland und die USA sowie firmeneigene Charts. Im News-Bereich kann man etwa in Erfahrung bringen, daß Westwood mit „Dune 2000" eine weitere Versoftung der Romanserie von Frank Herbert plant, während die Preview-Abteilung schon etwas Patina angesetzt hat: Was haben längst veröffentlichte Titel wie die TC-Umsetzung „Magic – The Gathering" oder die Filmkonvertierung „Star Trek: Generations" hier noch verloren?

Eine amerikanische Kino-Hitparade sowie ein Link zum derzeit geschlossenen Spieleforum runden das passable und auf keinen speziellen Browser zugeschnittene Angebot ab. Schade bloß, daß der Importeur keine Möglichkeit (mehr) anbietet, online Spielenachschub zu bestellen.









SPIEL DES JAHRES

Die Wahl

...ist gelaufen, **mehrere tausend Joker-Leser haben teilgenommen** – das Ergebnis ist also durchaus als repräsentativ zu betrachten. Vor zwei Ausgaben haben wir aus jedem Genre sechs Nominierungen vorgestellt, das eigentliche Spiel des Jahres und der Leser-Sonderpreis wurden direkt gekürt. Gewonnen haben neben den hier gezeigten Spitzentiteln und ihren Herstellern aber auch 50 Teilnehmer. Wer welches Top-Game erhält, ist auf Seite 131 nachzulesen. Wir gratulieren allen Gewinnern recht herzlich!

PC JOKER SPIEL DES JAHRES



COMMAND & CONQUER 2 (Westwood)



TOMB RAIDER (Eidos)



DUNGEON KEEPER (Bullfrog)

ABENTEUER



DIABLO (Blizzard)



LANDS OF LORE 2 (Westwood)



RIVEN (Cyan)

ACTION



TOMB RAIDER (Eidos)



JEDI KNIGHT (Lucas Arts)



MDK (Shiny)

GENRE-MIX



DUNGEON KEEPER (Bullfrog)



RESIDENT EVIL (Capcom)



INCUBATION (Blue Byte)

SPIEL DES JAHRES

SIMULATION

COMANCHE 3 (Novalogic)



EXTREME ASSAULT (Blue Byte)

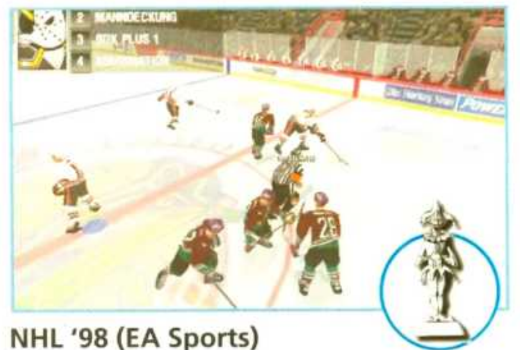


THEME HOSPITAL (Bullfrog)

SPORT



FORMEL 1 (Psygnosis)



NHL '98 (EA Sports)



ANSTOSS 2 (Ascaron)

STRATEGIE



COMMAND & CONQUER 2 (Westwood)



AGE OF EMPIRES (Microsoft)

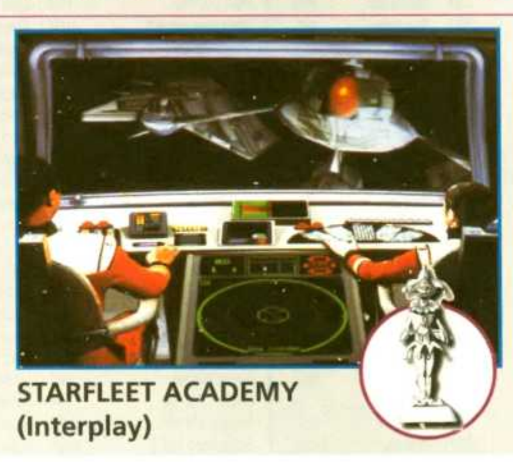


DARK REIGN (Activision)

PC JOKER LESER-SONDERPREIS



BAPHOMETS FLUCH 2 (Revolution)



STARFLEET ACADEMY (Interplay)



DER INDUSTRIEGIGANT (JoWood)

Die Preisverleihung

…wird **im Frühling in großem Rahmen** stattfinden. Dann laden wir die siegreichen Hersteller, Branchenprominenz und Überraschungsgäste nach München zu einer schicken Feier mit Musik, gutem Essen und guter Stimmung ein. Auch das Joker-Team wird geschlossen teilnehmen – sowie jene zehn Leser, die ihren Namen auf Seite 131 wiederfinden. Während unsere Ehrengäste natürlich gesondert informiert werden, halten wir die restliche Welt in den kommenden Ausgaben über die Vorbereitungen zur Joker-Gala auf dem laufenden.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 2/97 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%
3D Ultra Pinball:			
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%
American Dream	2/97	Simulation	52%
Amok	3/97	Action	54%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%
Bug Too!	6/97	Action	69%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Close Combat:			
Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Comanche 3	**6/97**	**Simulation**	**86%**
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Constructor	10/97	Simulation	80%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**88%**
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%
Deadly Tide	3/97	Action	72%
Death Rally	3/97	Sport	70%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	**87%**
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	63%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%
Dragonheart	2/97	Action	44%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
Dragon Lore II	2/97	Abenteuer	77%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%
Drilling Billy	12/97	Action	55%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%
DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
Erachacha	10/97	Action	55%
Eradicator	4/97	Action	68%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	**87%**
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Flip Out	5/97	Strategie	59%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Formel 1	**5/97**	**Sport**	**87%**
Formula Karts	8/97	Sport	70%
Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%
Frogger	2/98	Action	72%
Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
Gex	2/97	Action	73%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
G-Nome	4/97	Simulation	81%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%
Grand Prix Manager 2	2/97	Sport	78%
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Grid Run	4/97	Action	48%
Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Have a N.I.C.E.day	2/97	Sport	75%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
Helicops	6/97	Action	61%
Hellbender	3/97	Action	80%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Independence Day	6/97	Action	58%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%
Iron & Blood	6/97	Action	59%
Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%
Isnogud	5/97	Action	55%
Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3			
Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off 97	5/97	Sport	66%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND	3/97	Strategie	79%
Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
L.A. Blaster	4/97	Sport	52%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	**85%**
Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%
Lomax	6/97	Action	77%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
Lords of the Realm II	2/97	Strategie	63%
Machine Hunter	9/97	Action	60%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Marathon 2	5/97	Action	65%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mäx!	11/97	Action	60%
M.D.K.	**4/97**	**Action**	**87%**
Meat Puppet	9/97	Action	53%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%
Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	73%
Mind Grind	7/97	Strategie	27%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Morgana	7/97	Multimedia	59%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%
Myth	12/97	Strategie	71%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%
NBA Live 97	3/97	Sport	82%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%
Need for Speed II	6/97	Sport	74%
Nemesis	2/97	Abenteuer	77%
Neo Hunter	4/97	Action	28%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
NHL 98	**12/97**	**Sport**	**90%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%
No Respect	9/97	Action	55%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
Outlaws	6/97	Action	78%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Overboard	12/97	Action	69%
Pandemonium!	**7/97**	**Action**	**86%**
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Panzer General 3D	**12/97**	**Strategie**	**87%**
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%
PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	**86%**
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pinball 97	4/97	Simulation	62%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
Postal	2/98	Action	?
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Power F1	2/97	Sport	76%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
Premier Manager 97	8/97	Sport	80%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	**87%**
Riot	8/97	Sport	65%
Risiko	3/97	Strategie	67%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sandwarriors	7/97	Action	57%
Scarab	6/97	Action	38%
Scorcher	5/97	Sport	52%
Seafight	9/97	Strategie	52%
Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%
Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%
Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Sega Rally	3/97	Sport	81%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Sim Golf	4/97	Sport	67%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Space Jam	4/97	Sport	62%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speedster	7/97	Sport	45%
SSN	5/97	Simulation	66%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Star General	2/97	Strategie	79%
Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Stargunner	4/97	Action	65%
Stars!	4/97	Simulation	68%
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Street Racer	2/97	Sport	74%
Strikepoint	3/97	Action	51%
Sub Culture	**12/97**	**Genre-Mix**	**86%**
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terracide	7/97	Action	56%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
The Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	62%
The Intruder	8/97	Action	49%
The Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	**87%**
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Toy Story	4/97	Action	53%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	**85%**
Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Uprising	1/98	Strategie	76%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Virus	12/97	Action	70%
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
WipEout 2097	8/97	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
Worms 2	12/97	Strategie	80%
WWF in Your House	3/97	Sport	57%
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Strategie**	**85%**
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
XS	3/97	Action	57%
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%



Hier bieten wir Ihnen einen groben Überblick, welche Tests Sie in den kommenden Ausgaben voraussichtlich finden – ohne Gewähr, denn mit Verzögerungen seitens der Hersteller ist immer zu rechnen. Was die Termine von Messen, Computerbörsen oder TV-Sendungen betrifft, sind uns Ihre Anregungen stets willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 4/98

Titel	Hersteller	Genre
Battlezone	Activision	Action
Das fünfte Element	Kalisto	Action
Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
Fighting Force	Eidos	Action
Formel 1 '97	Psygnosis	Sport
Forsaken	Interplay	Action
Half-Life	Sierra	Action
John Sinclair: Evil Attacks	Bitlap/Bastei	Abenteuer
Liberation Day	Interactive Magic	Strategie
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Simulation
Mech Commander	MicroProse	Strategie
Pandemonium 2	Crystal Dynamics/BMG	Action
Police Quest: SWAT 2	Sierra	Genre-Mix
Sim City 3000	Maxis	Simulation
Starship Titanic	Simon & Schuster Interactive	Abenteuer
The Golf Pro	Empire	Sport
Unreal	GT Interactive	Action
WarBreeds	Red Orb Entertainment	Strategie

TEST-TERMIN: AUSGABE 5/98

Titel	Hersteller	Genre
Black Dahlia	Mindscape	Abenteuer
Blast Chamber	Activision	Action
Caesar	Interactive Magic	Strategie
Dominion Storm	Eidos	Strategie
Grand Slam 97	Virgin	Sport
M.A.X. 2	Interplay	Strategie
Flying Saucer	Software 2000	Simulation
Mindwarp	Maxis	Simulation
NHL Breakaway '98	Acclaim	Sport
Panzer Commander	SSI/Mindscape	Simulation
Populous 3	Bullfrog	Strategie
Power Boat	Interplay	Sport
Star Trek: First Contact	MicroProse	Action
Vangers	Interactive Magic	Strategie
X-Files Unrestricted Access	Electronic Arts/ Fox Interactive	Abenteuer
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TEST-TERMIN: AUSGABE 6/98

Titel	Hersteller	Genre
Baldur's Gate	Interplay	Abenteuer
Hattrick Wins	Ikarion	Sport
Freespace – The Great War	Parallax Software/ Volition	Action
Game, Net & Match	Blue Byte	Sport
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Interactive Magic	Simulation
Incoming	Rage Software	Action
LMK	Attic	Abenteuer
Malkari	Interactive Magic	Strategie
Might & Magic VI	New World Computing	Abenteuer
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel
Riverworld	Cryo	Strategie
The Gatherer	7th Level	Action-Adventure
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks Interactive	Abenteuer
War of the Worlds	RageSoftware	Strategie
Youngblood	GT Interactive	Strategie

MESSEN

HobbyTronic Computerschau '98
22. bis 26. April 1998 in Dortmund
Info: Westfalenhallen Dortmund GmbH,
Fax 0231-1204678

CeBIT '98
19. bis 25. März 1998 in Hannover
Info: Tel. 0511/890

Electronic Entertainment Expo (E3)
28. bis 30. Mai 1998 in Atlanta, USA
Info: Tel. 001/8003151133

CeBIT HOME '98
26. bis 30. August 1998 in Hannover
Info: Tel. 0511/890

MESSEN DER EURO-EXPO GmbH

Jeweils sonntags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr verkaufen hier über 50 internationale Aussteller alles rund um den PC (Info-Tel.: 0031-53-4358445):

08. Februar 1998	Lünen/Hansesaal
15. Februar 1998	Münster/Stadthalle Hiltrup

TV-TIPS

02. Februar 1998,	3Sat 21.30 Uhr: Neues...aus Computerredaktionen
05. Februar 1998,	3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 10
06. Februar 1998,	3Sat 13.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 10 (Wh.)
07. Februar 1998,	3Sat 14.00 Uhr: Neues...aus Computerredaktionen (Wh.)
07. Februar 1998,	WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
09. Februar 1998,	3Sat 21.30 Uhr: Neues...Die Computershow
09. Februar 1998,	WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
12. Februar 1998,	3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 11
13. Februar 1998,	3Sat 13.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 11 (Wh.)
14. Februar 1998,	3Sat 14.00 Uhr: Neues...Die Computershow (Wh.)
14. Februar 1998,	WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
16. Februar 1998,	3Sat 21.30 Uhr: Neues...Das Magazin
16. Februar 1998,	WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Praxis (Wh.)
19. Februar 1998,	3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 12
20. Februar 1998,	3Sat 13.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 12 (Wh.)
21. Februar 1998,	3Sat 14.00 Uhr: Neues...Das Magazin (Wh.)
21. Februar 1998,	WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Report
23. Februar 1998,	WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Report (Wh.)
28. Februar 1998,	WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Online (Live)
02. März 1998,	WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Online (Wh.)
Jeden Samstag,	VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

Wir möchten Sie in diesem Zusammenhang noch darauf hinweisen, daß es **vorläufig keine weiteren Folgen von „netNite", dem Online-Magazin im ZDF, geben wird. Der netNite-Newsletter erscheint allerdings auch weiterhin wöchentlich. Anmeldungen unter:** subscribe@netnite.de



Gelöst

Blade Runner
Gnap
Zork: Der Großinquisitor

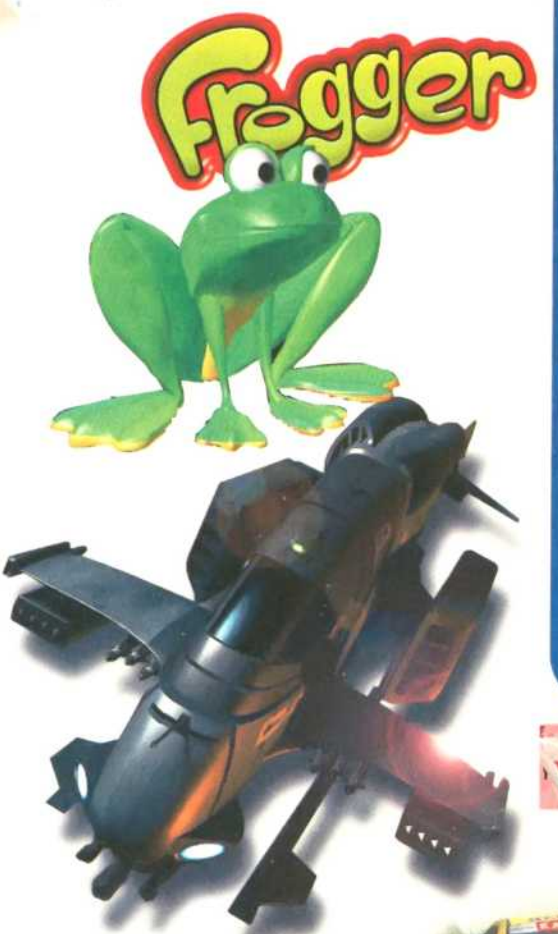
Fragen

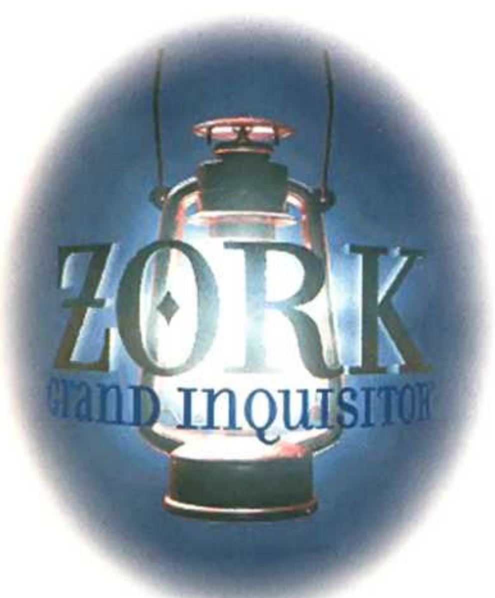
Lemmings 2
Prisoner of Ice
Robinsons Requiem

Tips und Tricks

Age of Empires
CART Precision Racing
Command & Conquer 2
Dark Reign
Diablo: Hellfire
Frogger
G-Police
GTA
Jet Moto
Mass Destruction
NHL 98
Sub Culture
TOCA Touring Car Championship
Worms 2











Fragen

Unser Leser Sebastian hat Probleme beim klassischen **Prisoner of Ice:** Er hat die Basis Schloßadler erreicht. Dort hat er Probleme, in den Lüftungsschacht zu kommen, denn er wird bei seinem Vorhaben immer wieder von den Wachen erwischt.

Thomas Volksdorf steht auch eher auf die alte Garde der Computerspiele. Er hängt fest im Classic-Level von **Lemmings 2** und kommt im vierten Abschnitt einfach nicht weiter – wer hat Vorschläge?

Auch für ein paar Tips zum Game **Robinsons Requiem** wäre Thomas sehr dankbar: Er benötigt eine Angel und möchte einen Speer bauen, doch wo sind die passenden Bauteile hierfür versteckt?

Gelöst: Blade Runner

Die kultige Filmumsetzung „leidet" unter zufälligen Abläufen, die eine lineare Lösung quasi unmöglich machen – selbst Hand anlegen, lautet hier das Motto! Doch der Joker hilft, wo er kann, und das wären in diesem Fall die fix plazierten Problemstellen.

Allgemeine Tips

A) Aufgrund der zufälligen Handlungsstränge und Replikantenverteilung lohnt es sich, häufig abzuspeichern, um so andere Sequenzen zu erschließen.
B) Da alle Gegenstände automatisch eingesetzt werden, müssen Sie nur alle Personen explizit verhören, die Schauplätze sorgfältig abgrasen und regelmäßig Esperanalysen durchführen. Sackgassen können eigentlich nur entstehen, wenn man irgendwo wichtige Details übersehen oder gewisse Personen nicht ausführlich befragt hat.
C) Besuchen Sie einige Schauplätze mehrmals, da für die Handlung wichtige Personen nicht immer sofort an Ort und Stelle sind.

Akt 1

Reden Sie mit dem Polizisten und untersuchen Sie die Tür und den Hydranten. Dann heben Sie das Chromteil auf und betreten die Tierhandlung. Sprechen Sie mit Runciter über Lucy und lassen sich ihr Empfehlungsschreiben geben. Wenn Sie die Kamera anklicken, bekommen Sie noch eine Videodisk. Im Hinterraum nehmen Sie den Schokoriegel, den Spielzeughund und das Eßstäbchenpapier mit. Gehen Sie dann raus, reden ein paar Mal mit dem Polizisten, und dann ab zum Polizeirevier, wo Sie die Fotos genau analysieren. Beim ersten Foto entdecken Sie Lucy rechts neben dem grünen Monitor. Den Schreibtisch im Hinterraum sollten Sie sich auch ansehen. Auf Foto Nummer 2 entdecken Sie im Eingang Clovis und können sich auch seine Schuhe ansehen, sowie Informationen über seinen Wagen erhalten. Fliegen Sie nach Chinatown und reden mit Gordo, der einen roten Anzug trägt, und quetschen Sie den Howee Lee über Lucy, Runciter und seinen Koch aus. Dann betreten Sie die Küche und fragen den Koch über Lucy aus. Zuben flüchtet daraufhin, und bei der Verfolgung finden Sie in einer Mülltonne ein Nummernschild. Kehren Sie dann zu Ihrem Apartment zurück, wo Zuben Sie



Das Esper-Analysegerät ist für die Lösung unabkömmlich und sollte häufig eingesetzt werden.

angreift und Sie ihn erschießen müssen. Danach gehen Sie schlafen.

Akt 2

Begeben Sie sich zur Tyrell Corporation und nehmen in Eisendullers Büro den Ohrring und das Werbeblatt auf. Am Tatort entdecken Sie noch eine Box der Kingston Kitchens sowie ein Hundehalsband. Untersuchen Sie nun die Leiche und die Hundekörper. Der Code für den Computer war der Name von Eisendullers Hund. Sie können ihn jetzt also bedienen und bekommen DNA-Material. Reden Sie an der Lobby mit Crystal und dem Pförtner und begeben Sie sich dann zurück zum Polizeirevier, wo sie die neuen Daten analysieren. Diesmal richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf den Kopf des Täters sowie eine Kiste und die Hundeleiche unten links. Nun reden Sie mit Guzza und verlangen ein Treffen mit Tyrell. Danach zurück zum Tyrell-Komplex. Dort reden Sie mit Rachel und Tyrell und begeben sich dann in die Animoidallee, wo Sie mit der Libellen-Verkäuferin, dem Waffenhändler Bob und der Besitzerin der Kingston Kitchens reden. Nachdem der Waffenhändler Izo Sie geblendet hat, nehmen Sie die Kamera auf, die 2 neue Fotos enthält. Schießen Sie danach das Schloß auf und betreten Sie sein Waffenarsenal. Wenn Sie zu ihrem Spinner zurückkehren, wird Izo von Crystal erledigt. Nun geht es in die DNA-Gasse. Verhören Sie Chu und gehen dann zu Moraji, der sich auf der anderen Straßenseite befindet. Schießen Sie seine Fesseln auf, und dann ganz schnell raus aus dem Labor. Danach gehen Sie die Treppen rauf in die Wohnung der Zwillinge, wo Sie den Anrufbeantworter abhören und hinter der Statue noch einen Brief von Runciter finden. Jetzt gehen Sie wieder zu Chu, welcher Ihnen diesmal den Aufenthaltsort von Sebastian verrät. Im Bradbury Gebäude betreten Sie sein Labor, drücken den Schalter auf der linken Seite und bekommen so neues DNA-Material. Betreten Sie sein Badezimmer, klettern die Leiter hoch und schlagen Sie die Glasvitrine ein. Nun können Sie durch ein Loch in der Wand klettern und werden auf dem Dach niedergeschlagen.



Die atemberaubende Crystal: heiße Geliebte, Kollegin oder tödlicher Feind?



Replikant oder nicht Replikant, das ist hier die Frage

Akt 3

An der Heizung im Hintergrund können Sie Ihre Fesseln lösen. Nehmen Sie dann den Käse unter dem Stuhl und die Puppe auf. Wenn Sie die Matratze näher untersuchen, entdecken Sie noch ein Mondbus-Foto. In der Hotel-Lobby reden Sie zunächst mit dem aufgebrachten Gast und finden in einem weiteren Zimmer die Polizeimarke von Holden. Verlassen Sie das Hotel und untersuchen Sie draußen den verschrotteten Sedan. Gehen Sie zurück zu Ihrem Spinner und fliegen Sie zum Revier. Untersuchen Sie dort das Mondbus-Foto. Links sehen Sie Sadik und in der Mitte Clovis. Auf der rechten Seite finden Sie Roy. Auf der linken Seite sehen Sie ein reflektierendes Teil vom Mondbus. Die beiden Fotos von Izos Kamera sollten Sie sich auch noch genau anschauen. Im Foto von der China Bar entdecken Sie



Die Heizung in der hinteren linken Ecke rettet uns aus dieser mißlichen Lage



Hier findet die Tanzvorstellung von Dektora statt, die Sie danach unbedingt befragen müssen

mal wieder Clovis und oben rechts noch eine Sicherheitskamera. Auf dem anderen Bild finden sich jeweils unterschiedliche Personen wieder. Wenn Sie sich nun wieder in die Animoidallee begeben, hat die Schmuckverkäuferin neue Informationen für Sie, und der Barkeeper gibt Ihnen eine Videodisk. Analysieren Sie diese mit dem Esper und entdecken Sie darauf Guzza und Izo. Gehen Sie nun zum Bradbury Gebäude und reden Sie mit Sebastian. Nachdem Sie ihm ein paar Fragen gestellt haben, bittet er Sie zu gehen. Nun ab zur Hysteria Hall, wo Sie sich mit dem alten Ehepaar ausgiebig unterhalten. Sollte Lucy nicht in der Spielhalle sein, kehren Sie später noch mal dorthin zurück, bis Sie sie finden. Reden Sie mit ihr und fordern Sie sie eventuell zum Voigt-Kampf-Test auf.



In dieser Spielhalle trifft man auf Lucy

Die Geschehnisse, die jetzt in der Nightclub-Row ablaufen, sind stark vom Zufall abhängig. So kann der Entertainer aus dem Club ebenso ein Replikant sein wie die Tänzerin Dektora aus dem verbotenen Nachtclub. Hierzu also nur ein paar allgemeine Tips: Um in den verbotenen Club zu kommen, betreten Sie die Lasterhöhle von Early Q, lenken den Leibwächter ab, indem Sie sich vor die Tänzerin stellen und dann die Lounge links unten betreten. Nun öffnet sich der verbotene Nachtclub, wo Sie zuerst Early ausfragen, dann die Vorführung ansehen und danach mit der Tänzerin reden.

Akt 4

Plötzlich scheint die ganze Welt zu spinnen, McCoy ist ein gejagter Krimineller, und ein Fremder wohnt in seinem Apartment. Also bleibt uns nur die Flucht in das Labyrinth der Kanalisation. Arbeiten Sie sich bis zu einem kleinen Steg vor. Bewegen Sie sich ein Stück nach vorne,



Speichern Sie in der Nightclub-Row häufig ab, hier überschlagen sich die Ereignisse

bis die Ratte auftaucht. Danach drehen Sie sich schnell um, laufen bis zum Rand, drehen sich wieder um, ziehen Ihre Knarre und erledigen die Ratte. Jetzt können Sie den Steg überqueren und bekommen von den Zwillingen ein Geschäft vorgeschlagen: Beweise für Ihre Unschuld gegen eine Diebstahlaktion bei Tyrell. Natürlich nehmen Sie an und finden den Weg zu Tyrell auf der rechten Seite im Labor der Zwillinge. Danach klettern Sie die Leiter hoch und stürmen schnell in den Aufzug. Dort im Büro von Tyrell angekommen, schnappen Sie sich das DNA-Material von seinem Schreibtisch und kehren zu den Zwillingen zurück. Tauschen Sie das Material gegen die Strafakte von Guzza ein. Rufen Sie ihn vom Zimmer der Zwillinge aus an und vereinbaren Sie ein Treffen. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, ihn selbst zu töten oder diese Aufgabe von den Replikanten durchführen zu lassen, und kehren dann in Ihr Apartment zurück.

Akt 5

Dieses Kapitel ist extrem stark abhängig von Ihrem bisherigen Verhalten und dem Zufallsaspekt, und es gibt diverse Endsequenzen zu entdecken. Daher nur ein kleiner Tip: Sollten Sie eine Bombe entschärfen müssen, untersuchen Sie sie einfach einige Male, damit es nicht zum großen Knall kommt. Ansonsten lassen Sie sich einfach überraschen, welches Ende auf Sie wartet. Viel Spaß!

Gelöst: Gnap-Der Schurke aus dem All

Zuerst ein kleiner Tip: Da Gnap kein allzu umfangreiches Spiel ist, sollte man alles eingehend untersuchen bzw. ansprechen. Der Lohn der Mühe sind etliche Lacher, die auf den Fortlauf der Story keinerlei Einfluß haben.

Die Farm

Der Matschklumpen auf dem Raumschiff und das Grasbüschel am Ufer des Teichs werden eingesackt. Dort spricht man auch seinen späteren Kumpel, das Schnabeltier, an und befreit es anschließend aus dem Fangeisen. Um die Farmerin abzulenken, benutzt man den Matsch mit dem Gras und die so entstandene provisorische Maske anschließend mit dem Platypus (im folgenden auch „Mister P." genannt). Während Mister P. nun die Omi ablenkt, lehnt man sich durch das Fenster und entwendet die Schlüssel. Auch der Zweig am Baumstumpf wandert ins Inventar. An der



Die Scheibe ist eingeschlagen, der Tank voll: Jetzt kann's losgehen!

Scheune schickt man das Schnabeltier in den Heuhaufen, und es taucht mit der sprichwörtlichen Nadel wieder auf, mit der umgehend das Vorhängeschloß geknackt wird. Um an den Benzinkanister zu gelangen, sprechen Sie zuerst mit dem Pferd und schlagen es anschließend mit dem Zweig. Mit dem Sprit tankt man nun den Pick-up auf, öffnet die Karre mit dem Schlüssel, und los geht's. Unterwegs wird alles außer den Steinhaufen konsequent unter die Räder genommen, und ab geht's in...

Die Biker-Bar

Die Würfel auf der Motorhaube sackt man unverzüglich ein und begibt sich durch die Küche in die Bar. Dort benutzt man Mister P. mit dem Küchenchef, um die Salatzange zu erhalten. Mit dieser läßt sich der Quarter aus der Toilette fischen, und man trollt sich in den Barraum. Nach einem kurzen Gespräch händigt man dem Typen neben der Jukebox die Münze aus und erhält sie gelocht zurück. Nachdem man noch die Schnur der Würfel daran befestigt hat, kann man wunderbar die Jukebox betrügen und Song B6 anwählen. Es entbrennt eine heftige Schlägerei unter den Bikern, die Sie anschließend in die City fahren.

Die Stadt

Holen Sie sich von den zwei Burschen an der Ecke des Lebensmittelladens eine Zigarre und kehren Sie zum Auto zurück. Um an den Schraubenschlüssel heranzukommen, verabreichen Sie Mister P. die Zigarre. Nach vollbrachter (Un-) Tat wandert man zum Spielzeugladen und setzt den Schraubenschlüssel an der rechten Seite des Hydranten an. Anschließend wird die Mülltonne rechts über die Fontäne gestülpt, was einem den Cowboy-Hut einbringt. Bei den zwei Gestalten von vorhin erhält man dafür die Lieferantenmütze, mit der man die alte Dame mit den Tüten täuscht. Bevor man zum Spielzeugladen zurückkehrt, wird noch die Banane eingesackt. Man versucht so lange, sich das Autogramm von „Drippy dem Clown" anzueignen, bis man aus dem Shop fliegt. Also rein in die Telefonzelle, den Quarter eingeworfen und Mister P. an den Hörer gestellt (die richtige Nummer lautet 555-6789). In der Zwischenzeit stibitzt man das Autogramm, holt dann Quarter und Platypus ab und trollt sich in den Zirkus.

Viel Spaß im Zirkus

Nach Vorzeigen der Eintrittskarten stattet man zunächst dem Elefantenkäfig einen Besuch ab. Eine Untersuchung des „Kaugummi"-Automaten ergibt, daß es sich beim Inhalt um Schlaftabletten handelt, also schnell den Quarter eingeworfen! Dank des Autogramms stellt der Bodyguard vor dem Zimmer des Clowns kein Problem dar. Um den leeren Becher zu füllen, lenkt Mister P. am Bierstand den Verkäufer ab, während man sich selbst bedient. Als letzter Pfiff wandert noch die Schlafpille in den Hopfentee, den man umgehend Drippy einflößt. Jetzt schnappt man sich die Hupe und lockt anschließend den Affen des Spielmanns mit der Banane aus dem Bild. In der folgenden Action-Sequenz müssen 20 Dollar verdient werden, bevor man automatisch die Cornflakes-Packung erhält.

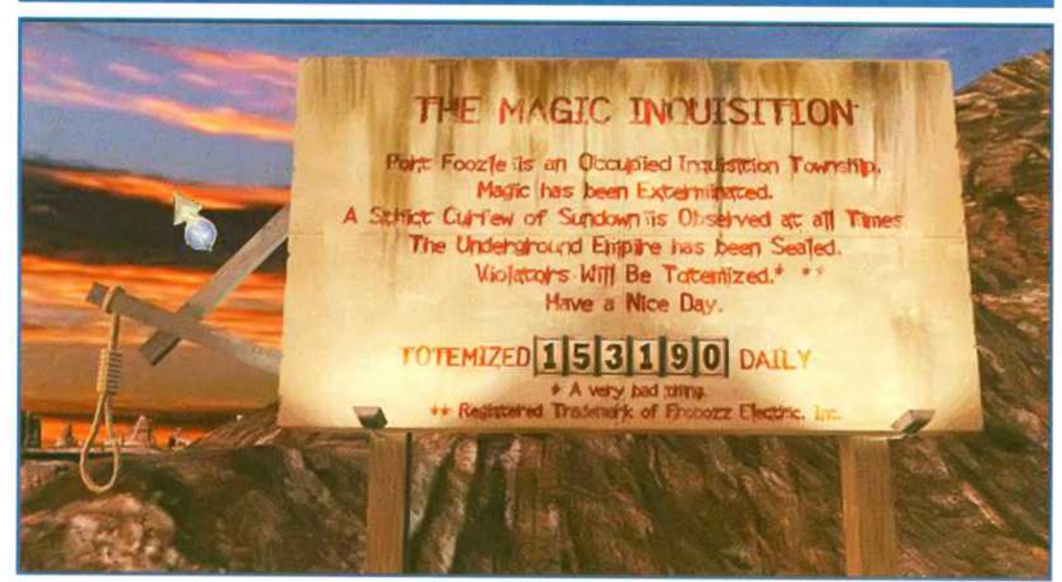
Finale furioso

Wieder auf der Farm zieht man an der Keiler-Trophäe einen Zahn herunter, woraufhin sich eine Falltür öffnet, die Mister P. offenhält. Mit ihm wird auch das Alien an der Kußbude in Angriff genommen, wobei nach alter Prügel-Manier zwei Kuß-Runden zu überstehen sind, was einen Kaugummi zutage fördert. Nehmen Sie auch noch die Spirale an der Mütze des Jungen mit. Am Hühnchenstand erhält man statt der Hähnchenteile nur einen leeren Becher. Diesen stülpt man dem Jungen am UFO-Stand über, klebt den Kaugummi an seine Untertasse und schnappt sich die Fernsteuerung. Steuern Sie das UFO nach rechts, bis Sie zum Schlüssel gelangen, und fliegen Sie mit ihm zurück. Da er unterwegs in ein Wasserfaß fällt, fliegt man mit dem Ufo zum Regal mit den scharfen Soßen. Eine der Flaschen bugsiert man in den Hühnchenbecher der zweiköpfigen Kreatur. Sobald man dem Kind die Fernbedienung zurückgegeben hat, läßt sich der Schlüssel aufnehmen. Holen Sie sich jetzt mit Hilfe der Sprungfedern noch die Disco-Kugel über der Tanzfläche und kehren Sie zu Ihrem Raumschiff zurück. Das Schloß der Kette wird mit dem Schlüssel geöffnet, und GNAP kann erneut den Weltraum unsicher machen – oder auch nicht...



Der Zaster ist unser!

Gelöst: Zork: Der Großinquisitor

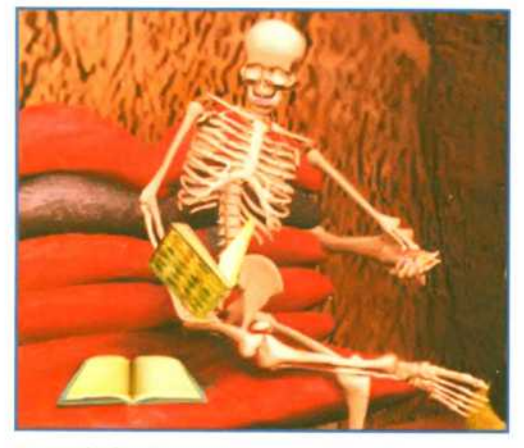


Port Foozle ist der Ausgangspunkt des Spiels

Der unorthodoxe Humor und einige haarige Rätsel treiben tiefe Sorgenfalten auf die Stirn auch gewiefter Abenteurer. Besser als jede Hautcreme hilft aber die Komplettlösung aus der Feder von Torsten Lewandowski, die den weiten Weg von Nortorf bis zu uns nach Baldham via Postweg hinter sich gebracht hat. Dem Autoren sei ewiger Dank und eine fette Belohnung gewiß!

Der Start im Lande Zork

Im Palast des Inquisitors das Seil mitnehmen. Dann nach Port Foozle. Die Lautstärke auf „So ist's recht" stellen (grüner Knopf). Jetzt kann man die Dose Bier und den Sixpackring nehmen. Am Steg bringt man nun den Sixpackring am Haken an. Jetzt kann man den Kran benutzen und den Haken ins Wasser lassen. Nachdem man die Laterne erhalten hat, geht man zum Haus von Antharia Jack (erstes Haus im Dorf). Dort mit der Laterne auf die Tür klicken. Nach einem kurzen Gespräch eine Zigarre aus der Kiste nehmen und zum Ende des Dorfs gehen. Dort zündet man die Puppe vom Inquisitor mit der Zigarre an und springt schnell in das Faß. Nun warten, bis Antharia Jack als angeblicher Brandstifter verhaftet wird. Der Weg in sein Haus ist nun frei, die Laterne nicht vergessen. Nun auf zum Brunnen, wo das Seil festgebunden wird. Im Untergrund angekommen, verschenkt der Igel ein Zauberbuch. Aus dem Eimer am Boden wird die U-Bahnmarke einkassiert. Die Tür bekommt das schöne Wort REZROV zu hören, dann weiter nach unten. Nun den Glaskasten öffnen und den Hammer aufnehmen. Der Kasten wird geschlossen und mit dem Hammer eingeschlagen. Das Schwert, die Karte und das Totem am Boden kommen ins Gepäck. Das Unterholz wird mit dem Schwert entfernt, schon ist der Eingang zum Garten des Dungeonmasters frei. Dort nimmt man aus dem Schuppen die Schaufel und den Spruch ThROCK mit. Die verschlossene Tür an der Kreuzung wird mit dem Spruch REZROV geöffnet. Hinter der Tür befindet sich die Universität. Die Aufnahmeprüfung besteht aus drei kleinen Rätseln: Die drei Räder an den Säulen so drehen, daß ein Bild entsteht und eine Brücke erscheint. 1.Säule Bild (Vulkan), 2.Säule Bild (Säule mit Z auf der Spitze), 3.Säule Bild (Fenster). Durch dieses Fenster geht es weiter in die Universität. Drinnen geht man gleich wieder durch die Eingangstür nach draußen. Die Schaufel wird am Gratisdreck benutzt, die Belohnung ist der Spruch KeNdALL. Die Teleportstation mit der Karte benutzen und zur Kreuzung teleportieren. Bei der großen Untergrundbahn die U-Bahnmarke einlegen. Unten spricht man den Spruch KeNdALL auf den Fahrplan, welcher daraufhin lesbar wird. Das Ziel Hades angeklickt, dann weiter zum Bahnsteig. An der Hadesstation wird das Teufelsspiel aus den Händen des Spargeltarzans entfernt und kassiert. Es folgt ein kleines Game gemäß der Reihenfolge in der Tabelle (siehe S.116); der Besitz von 500 Zorkmids ist die Folge. Weiter mit der U-Bahn zur Deichanlage. Auf das Moos am Abflußrohr spricht man den Spruch ThROCK und nimmt es. Am Staudamm spricht man den Spruch REZROV auf die dritte Schleuse, um sie zu öffnen. Nun den gelben Knopf und dann den blauen Knopf drücken. Alle Schleusen sollten nun geschlossen sein, der Stausee wird zerstört. Im Buch verbirgt sich der Spruch GOLgATeM, ein echtes Mitnehmsel! Jetzt mit der U-Bahn zum Kloster, das letzte Wegstück wird per Teleporter bewältigt. Das Gebäude betritt man wieder durch das Fenster an der Säule. Der Geldwechsler tauscht die 500 Zorkmids. Der Eisautomat tauscht den Inhalt des rechten Fachs gegen einen Zorkmid. Das Eis schmilzt und gibt einen weiteren Spruch frei, welcher aber später erst noch in den Zauberprüfer gelegt werden muß. Am Snackautomaten wählt man die 8, freilich erst nach Einwurf eines Zorkmids. Dann die Permasaugmaschine unten am Automaten anschließen und die Zorksteine raussaugen. Vor dem unendlichen Gang schaut man nach oben und zaubert Unendlichkeit mit dem Spruch IgRAM weg – übrig bleibt ein gewöhnlicher Flur. Am Ende desselben befindet sich ein Spind mit 12 Türen. Der rechte Spind sollte offen sein. In dem Buch wird erklärt, wie ein Doppel Fanucci zu gewinnen ist. Das Buch bekommt nun den Spruch KeNdALL zu, äh, hören. Dann zurück zum Snackautomaten und die 11 drücken, was Spind 1 öffnet. Man nimmt die Tablette und liest die Notizen. Buch und KeNdALL, die übliche Prozedur eben. Die Reihenfolge für den Spruch BeBURTT ist zu memorieren: 1. Erschaffung, 2. Modifikation, 3. Replikation, 4. Interpretation, 5. Umwandlung. Der Getränkeautomat bekommt Zorksteine zu schmecken und vergibt dafür einen Ballermann Klassik. Nun muß es schnell gehen, da sich die Zorksteine langsam selbst zerstören. Man legt sie in den zerbeulten Spind in die mittlere Reihe und wartet ab. Jetzt den Ausweis nehmen und mit ihm die verschlossene Tür öffnen, dann weiter ins Sprachlabor. Zur Deaktivierung der Schwerter wird das rechte Halteseil der Brücke durchtrennt. Da der Stausee zerstört wurde, fließt hier nun Wasser. Man spricht den Spruch GolgATeM auf den Abgrund, woraufhin eine Brücke materialisiert. Im Labor nimmt man das Stück Papier und legt es nacheinander in folgende Maschinen: 1. Erschaffung, 2. Modifikation, 3. Replikation, 4. Interpretation und 5. Umwandlung. Ab damit in den Zauberprüfer, die

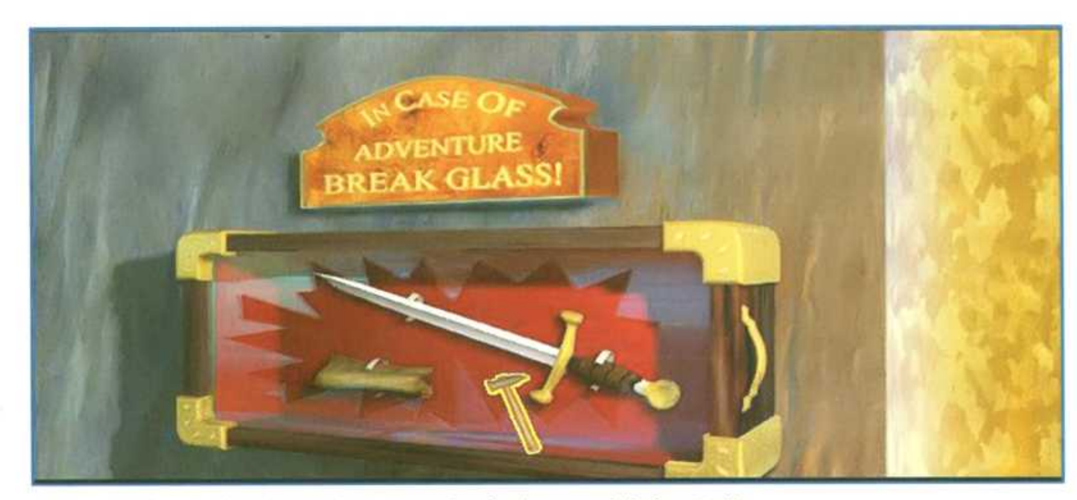

Dem skelettierten Hypnosekünstler steckt der Reichtum in den Knochen

Belohnung ist der Spruch BeBURTT. Der ObidIL-Spruch aus dem Eis wird ebenfalls durch den Zauberprüfer gejagt und getrocknet. Dann weiter zur Kreuzung. Dort spricht man die Sprüche IgRAM und BeBURTT auf den Regenschirmbaum aus. Die Spruchrolle wird einkassiert, dann ab zum Haus des Dungeonmasters.

Im Haus des Dungeonmasters

Das Löwenmaul wird mit der Tablette ruhiggestellt und mit dem Schwert abgeschlagen. Hinter dem Haus spricht man den Spruch ThROCK auf den Pilz. Er wächst, und man legt das Löwenmaul auf ihn. Nun schlägt man mit dem Hammer auf den Pilz und erhält einen Teil eines neuen Spruchs. Die Zigarre legt man links in den Aschenbecher. Das Bier füllt man in die rechte Schale und spricht danach auf das Bier die Spruchrolle aus. Die Alarmanlage ist nun nicht mehr aktiv, und man kann das Haus betreten. Hier hört man den Anrufbeantworter ab und öffnet das Rollo. Auf das wandernde Schloß spricht man den Spruch ObidiL und betritt es.

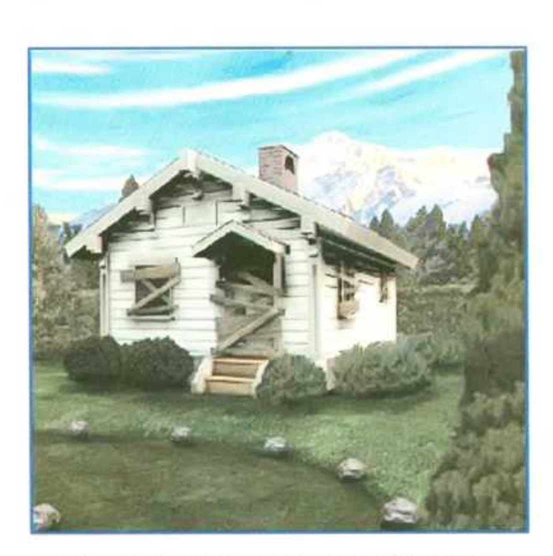
Am Herz ist der Spruch NARWILE verborgen. Im Haus nimmt man das Hungusfett, die Heißkäfer, das Zuckerwerk und die Tasse. Das Hungusfett wird draußen im Bienenstock plaziert. Nachdem die Bienen verschwunden sind, nimmt man es wieder. Den Bienenstock behandelt man mit dem Schwert und nimmt schnell den Honig. Nun wieder ins Haus. Dort legt man das Fett, den Honig, das Zuckerwerk, das Moos, die Tasse und die Heißkäfer auf den Baum, der wie ein Ofen aussieht. Das Ergebnis ist der Spruch YASTARD. Im hinteren Raum nimmt man wieder einen Teil des Spruches und geht durch den Spiegel. Hier werden beide Spruchteile zusammengesetzt. Nun wieder durch den Spiegel. Der Schrank wird geöffnet, und der Zeittunnel mit dem Spruch NARWILE aktiviert. Den Spruch YASTARD spricht man auf das Totem, dessen Geist durch die Zeit geschickt wird. Am legendären weißen Haus angekommen, wird der Umschlag aus dem Briefkasten entfernt und eingesteckt. Der Spruch hinter dem Haus wird in den Umschlag gelegt. Der gefüllte Umschlag kommt zurück in den Briefkasten. Er wird geschlossen und das rote Fähnchen nach oben gestellt – der Brief gelangt so von der Vergangenheit in die Zukunft. Nun zurück durch den Zeittunnel und wieder zum Sprachlabor. Dort legt man den geflickten Spruch in den Zauberprüfer und erhält den Spruch SNAVIG.



Dieses Schwert hat im weiteren Verlauf eine gewichtige Rolle

Rendezvous mit dem Fährmann

Jetzt geht es wieder zur Deichanlage, wo an einer Maschine aus einem Zorkmid ein Brieföffner geprägt wird, dann weiter zum Hades. Hier wird telefoniert und der Fährmann gerufen. Man nimmt den Hörer ab und hört sich die Ansagen an. Dann drückt man nacheinander 8, 2, 8, 9 und 5. Charon erhält zwei Zormids. Drüben angekommen, nimmt man den Brief aus dem Kasten, öffnet ihn mit dem Brieföffner und erhält so den Spruch GLORF. Der Fährmann wird mit dem Spruch SNAVIG konfrontiert, woraufhin der Weg frei ist, am Monster vorbei zur Stempeluhr. An der Uhr drückt man die Karte von Charon und geht durch das Tor, wo ein weiteres Totem bereitliegt. Der Zeittunnel wird wieder mit NARWILE aktiviert. Nun schickt man das Totem mit dem Drachen durch den Tunnel (YASTARD auf Totem anwenden). Hier angekommen fliegt man zu einer Art Kralle, welche rechts angeklickt wird. Dadurch wird eine weitere Insel erreicht. Dort die Luftpumpe vom Skelett nehmen, dazu das Schlauchboot und die Gummipuppe aus der Kiste. Nun zum Drachenkopf fliegen. Dort stopft man das Schlauchboot und die Gummipuppe in die Nasenlöcher und pumpt beides mit der Luftpumpe auf. Jetzt rein in den Kopf, und man nimmt die Kokosnuß von Quendor, den Goldzahn und das Seil. Man schaut nach oben und legt die Kokosnuß ins Schlauchboot. Nun den Kopf verlassen und das Schlauchboot und die Gummipuppe mit dem Seil verbinden. Jetzt wieder ab in den Kopf. Hier zerstört man die Gummipuppe mit dem Goldzahn und verläßt den Drachenkopf schnell wieder. Nun sammelt man die Kokosnuß aus dem Schlauchboot ein. Man besitzt nun das erste von drei Artefakten. Die Nuß legt man auf ein rotes Kissen und betritt den Zeittunnel. Im Hades verwandelt man sich mit dem SNAVIG-Spruch in das Monster an der Stempeluhr und fährt mit Charon zurück. Nun schickt man Brock durch den Zeittunnel im Haus des Dungeonmasters. Am Höhleneingang nimmt man beide Fackeln mit und reißt am weißen Haus die Bretter ab. Im Keller ißt man ein paar Steine und nimmt die Grue Eier mit. Oben zündet man das Lagerfeuer mit der Fackel an und kocht ein Grue Ei im Topf hart. Das gekochte Ei wirft man auf den Abgrund im Keller. Dieser wird nun überquert. Da Brock sowieso kein Schach spielen kann, schlägt man mit dem Brett auf das Spiel und erhält daraufhin den Schädel von Yurok. Diesen legt man auf ein rotes Kissen und betritt den Zeittunnel. Nun zurück zum Ausgangspunkt des Spiels, wo ja noch das Seil im Brunnen hängt.



Fast so bekannt wie das amerikanische Gegenstück: das weiße Haus von Zork

Der rote Planet

Man löst es mit dem Spruch GLORF. Nun teleportiert man sich zum Kloster, wo sich an der Decke ein Lüftungsschacht befindet. Man kombiniert das Schwert mit dem Seil und wirft es nach oben. Beim Totemisierer dreht man das Rad an der gelben Lampe, bis sie erlischt. Nun

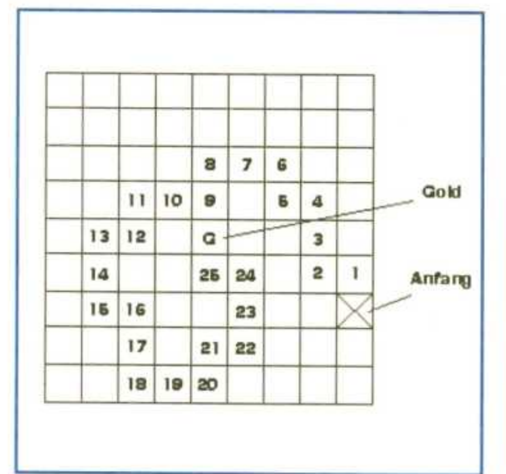
stellt man den Zielort ein, in diesem Fall die Inquisitionshalle. Nachdem man den Totemisierer betritt, befindet man sich auf dem Mars. An dem anderen Schaltpunkt drückt man den Schalter, um den Totemisierer zu aktivieren. Am anderen Ende angekommen, nimmt man das letzte Totem aus der Kiste. Am ZT&T-Gerät drückt man den roten Knopf und nimmt den mittleren Klöppel. An der Hammerfigur drückt man den Hebel ganz nach unten und dann den roten Knopf. Der kleine Hammer fällt nach einiger Zeit ab, also steckt man den Klöppel in die Figur und drückt erneut den roten Knopf. Den Zeittunnel wieder mit NARWILE aktivieren und Lucy Flathead hindurchschicken. In Foozle betritt man das Gasthaus und nimmt die Spielkarten mit. Die Karte mit vier Augen wird an der Dartscheibe benutzt und hat nun eine Augenzahl mehr. Nun steckt man die Karten exakt nach der Gleichung 5/1-2=3 in den Spieltisch. Nun muß man eine Art „Stein, Schere und Papier" spielen. Am besten jedesmal, wenn man gewinnt, abspeichern, da dieses Spiel jedesmal anders abläuft. Nachdem man fünfmal gewonnen hat, erhält man das letzte Artefakt, den Würfel der Entstehung. Diesen legt man wieder auf ein rotes Kissen und betritt den Zeittunnel. Man wird jetzt von der Inquisition verhaftet und befindet sich im selben Gefängnis wie Antharia Jack.

Zorkisches Finale

In der Zelle klickt man ein paar Mal auf das Lüftungsgitter, bis Antharia eine Spruchrolle durchschiebt. Das Gitter öffnet man mit dem Brieföffner (Schraube rechts unten). Nun reißt man das Plakat ab und legt es unter die Zellentür. Den Spruch wendet man auf die Tür an. Den Schlüssel schiebt man mit dem Brieföffner durch das Schloß, bis er auf das Papier unter der Tür fällt. Nun den Schlüssel nehmen und damit die Zellentür öffnen. Am Bedienpult gibt man den Code 31 AB ein und drückt den oberen Knopf. Antharia Jack wird befreit, und man erhält seine Sachen zurück. Das wandernde Schloß geht zur Versammlung der Inquisition, und man erhält eine Spruchrolle. Diese wendet man auf das Zauberbuch an, womit alle Sprüche nun das Gegenteil bewirken. Die normalen Zaubersprüche werden rückwärts gelesen. Nun nimmt man alle Artefakte aus dem Schloß mit. Das Zelt schließt man mit dem REZROV-Spruch (rückwärts VORZER). Den Zaun am Turm macht man mit dem Spruch IgRAM sichtbar. Den Stecker links vom Zaun zieht man heraus und zerschneidet dann den Zaun mit dem Schwert. In die Kiste unter dem Turm legt man den Schädel und steigt die Leiter hoch. Hier legt man den Würfel ab und steigt ganz nach oben. Nun legt man die Kokosnuß und die Laterne in die Waagschale. Jetzt zerschneidet man oben das Lautsprecherkabel mit dem Schwert. Der Inquisitor erscheint, und man spricht den Spruch VOXAM auf den Turm aus. Glückwunsch, Sie haben es geschafft und dürfen sich an der Endsequenz ergötzen.

Alle Zaubersprüche im Überblick

VOXAM:	trennt verschiedene Magiearten
REZROV:	öffnet Türen
IgRAM:	alles Lilafarbene wird unsichtbar
ThROCK:	läßt Vegetation wachsen
KeNdALL:	vereinfacht Instruktionen
GOLgATeM:	Brücke über Wasser
BeBURTT:	simuliert schlechtes Wetter
OBidIL:	fremde Kreaturen werden angezogen
NARWILE:	aktiviert Zeittunnel
YASTARD:	schickt Geist durch Zeittunnel
SNAVIG:	Verwandlung in beliebige Kreatur
GLORF:	löst Knoten



Die Tabelle für das teuflische Spiel



Über das Schachspiel erhält man den Schädel von Yurok

Tips und Tricks

Age of Empires

Hier eine kleine Ergänzung zu den Schummeleien aus der Januar-Ausgabe: Das Cheatmenü wird immer noch einfach per Return-Taste aktiviert, sodann erleichtern dort erreichbare Gimmicks den Staatenaufbau. Dank dafür geht an den anonymen Leser, der seinen Namen nicht an dieser Stelle veröffentlicht sehen wollte.

BIGDADDY	Auto mit Plasmakanone
FLYING GUTCHMAN	Kriegsschiffe mutieren zu fliegenden Holländern
GAIA	Nur noch Tiere können gesteuert werden
MEDUSA	Dorfbewohner werden zu Medusen
PHOTON MAN	Ein Photonenkämpfer erscheint im Dorf
STEROIDS	Tiere sind beim ersten Schlag tot

CART Precision Racing

Zwei kleine Cheats zum neuen Microsoft-Racer flatterten uns aus dem Hause Markus Rist auf den Schreibtisch – unser ewiger Dank sei ihm dafür gewiß! Die Codes sind während des Spiels einzugeben:

TREX	Ballonreifenauto
CART	und noch ein Bonuswagen



G-Police

Paddy Schmidt mag gepflegte Action und Schummeleien. Das Game hat er selbst behalten, aber das Wissen um Level- und Cheatcodes teilt er mit uns allen:

Level	Code
1	MADGAV
2	DOLMAN
3	SONAGAV
4	ACEDUF
5	JOJOGUN
6	WENSKI
7	SAEGGY
8	MAZMAN
9	DAZMAN
10	DELUCS
11	ANDOOOO
12	KIMBCHS
13	ANDYMAC
14	YERMAN
15	OLLIEB
16	THEYOLK
17	TONYMASH
18	ANDYCROW
19	BIONIC
20	TSLATER
21	IAINTHOD
22	JONRITZ
23	CLAIREC
24	STEVEBOT
25	ANGUSF
26	EUANLEC
27	EDHRE
28	STUBOMB
29	THONBOY
30	JIMMAC
31	PUGGER
32	ROSSCO
33	CAKEBOY
34	NIKNAK
35	SAGLORD

Die folgenden Cheats werden im Hauptmenü eingegeben:

Cheat	Wirkung
WOOWOO	Sirenen werden aktiviert
SUPACAM	Feindkamera
BENIHIL	Benny Hill-Modus
PANTALON	alle Geheimmissionen (im Trainingsmenü eingeben)
DOOBIES	unbegrenzte Schilde
MRTICKY	unbegrenzte Waffen
STATTOE	Infoscreen

Command & Conquer 2: Vergeltungsschlag

Dominik Ebeling weiß ganz genau, wie sich Einheiten am besten editieren lassen – so geht's:
Öffnen Sie dazu die Datei Redalert.mix aus dem C&C 2-Verzeichnis mit einem Texteditor wie etwa Wordpad. Dann sucht man den Eintrag „General". Von dort aus markiert man alles bis zu den Credits. Das Markierte kopiert man und wählt Datei/neu. In diese Datei fügt man das eben Kopierte ein. Man speichert diese Datei als Rules.txt. Im Explorer nennt man die Datei in Rules.ini um. Wenn man diese nun mit einem Texteditor öffnet, kann man die Einheiten verändern, Englischkenntnisse vorausgesetzt.
Für die Erweiterung **Der Vergeltungsschlag** hat Dominik dasselbe ausgetüftelt: Man markiert dazu die Datei Expand2.mix aus dem C&C 2-Verzeichnis von „MTank-Distance=20" bis „Ammo=10" und geht auf Datei/neu. In diese Datei fügt man das eben Kopierte ein und speichert es als Mplayer.txt. Dann öffnet man wieder Expand2.mix und markiert alles von „General" bis „Strength=600" und kopiert es in die Datei Mplayer.exe unter das zuvor Kopierte. Die Datei wird gespeichert und im Explorer in Mplayer.ini umbenannt. Nun kann man wieder munter editieren.

Dark Reign

Christian Schmidt behauptet, in dem Strategical wäre ein geheimer Bonuslevel verborgen – wow! Und nicht nur das, er weiß auch, wie die Perle zu erreichen ist! Nach Ende des 12. Levels begebe man sich in die Levelanwahl und klicke dort auf die Spirale. Nun darf man sich am Bonuslevel „DEATH BLOW" erfreuen.

Frogger

Auch für alle Froschfreunde hat Christian Schmidt etwas anzubieten. Um den Frosch-Cheat zu aktivieren, drücke man im Spiel die ESC-Taste und gebe dann Folgendes ein:

Cheat	Wirkung
NO MORE ROAD SPLATS	für unendliche Leben
SHOW ME MORE ZONES PLEASE	Alle Spielzonen sind zugänglich
WAY TO HARD FOR THE LIKES OF ME	Alle Level sind zugänglich

Diablo: Hellfire

Wie werden beim genialen Add-on zu Diablo ein paar besonders feine Features freigeschaltet? Gute Frage, und Hubert Kokossulis hat uns die Antwort via E-Mail mitgeteilt. Man erstelle hierzu im Hellfire-Verzeichnis eine Textdatei mit dem Namen„command.txt", in die folgende Zeile einzutragen ist: theoquest; cowquest; bardtest; multitest;
Das war s auch schon – man hat nun Zugriff auf weitere Missionen, eine neue Charakterklasse und den Multiplayermodus. Die erste neue Quest befindet sich auf der Insel der Hexe, wo ein kleines Mädchen ihren Teddy sucht. Die zweite neue Herausforderung wartet bei den Kühen – muh. Der Farmer ist verschwunden, statt dessen steht dort ein komischer Kauz im Kuhanzug, der neue Kleidung sucht. Der neue Charakter ist übrigens eine fesche Bardin.

GTA

Praktische Cheats für angehende Kriminalisten hat uns Andreas Karl mit Blaulicht zukommen lassen. Bei der Spielerauswahl ist anstelle des Namens ein Cheat einzugeben, anschließend wieder zu löschen und der Folgecheat einzutippen. Wurden alle Schummeleien auf diese Art und Weise aktiviert, gibt man doch noch seinen Namen ein:

Cheat	Wirkung
itsgallus	Alle Levels sind anwählbar
itsantrum	unendliche Leben
iamthelaw	Es gibt keine Polizei mehr
itcouldbeyou	999.999.999 Punkte auf dem Konto
suckmyrocket	Alle Waffen haben je 99 Munition
buckfast	Mit * wird die Muni aufgefrischt

Nach Eingabe des Zauberworts **porkcharsui** lassen sich mit der Taste „d" Screenshots grabben, und mit „k" bzw. „l" wird die Karte gezoomt.

Mass Destruction

Ebenfalls von Christian Schmidt stammt dieser Cheat für die Levelanwahl und volle Bewaffnung. Gibt man im Hauptbildschirm GOLEVXX ein, wobei XX für Level 01 bis 24 stehen kann, springt man direkt in diese Stufe. Gibt man während des Spiels AMMO ein, bekommt man dann die oben erwähnte volle Bewaffnung.

NHL 98

Um Spieler zu erstellen, die unendliche Punkte in allen Kategorien haben, wählt man den Modus Freundschaftsspiel, geht dann auf Aufstellungen und schließlich auf Spieler erstellen und gibt die folgenden Namen ein: Ted Nugent, Bryce Cochrane, Andy Harris, Tedd Streibel, Jeff Dyck, Gary Johnson, Jeff Mair, Mark Johnson, Dejan Stanisavljevic, Mark Gipson, Cory Yip, Sissel Tangen, Adriano Celentano, Mike Smith, John Rix, Lance Wall, Ben St John, Gregg Haggman oder Troy Church

Dieser Tip stammt von Christoph Neuroth

TOCA Touring Car Championship

Hier ein paar interessante Cheats für das Rennspektakel von Codemasters:

CMGARAGE	für 2 Extrafahrzeuge
XBOOSTME	für blitzschnelles Spiel
CMSTARS	für Nachtfahrten
CMNOHITS	keine Kollisionsabfrage
CMCHUN	für eine Kart-Perspektive
CMFOLLOW	Verfolgungskamera
CMMICRO	Draufsicht

Jet Moto

Um die Codes von Christian Schmidt aktivieren zu können, ist zunächst Leistung zu zeigen: Konkret gilt es, den ersten Platz bei dem vollen Circuit im Level Intermediate zu erreichen, danach den ersten Platz beim vollen Circuit im Level Professional, dann nochmals einen ersten Platz im selben Modus, und schließlich das Ganze noch mal von vorne. Im Titelbild lassen sich nun die folgenden Codes eingeben

BRAINIACPLUS	inverse Kamera
SWOOSHSKATE	Eisrennen
ZOWIEZOOM	unendlich Turbos
CONTORTIONIST	Super Agility
JETPACKSPECIAL	Rocket Racer
2XSTUNTS	verdoppelt die Stunt Points
SCREECHNOW	Air Brakes
YAHOOLOOKIE	zeigt die Off Camera
ZIPPYNODRAG	Zero Resistance

Sub Culture

Hier Teil 2 der Codes für das Unterwasser-Epos von Criterion. Einfach während des Spiels eingeben und dann Return drücken:

RINSE	Level 0	**DELICATES**	Level 3	**HALFLOAD**	Level 6
DRYER	Level 1	**TUMBLE**	Level 4	**BEDLK**	Unverwundbarkeit
COTTON	Level 2	**COLOURS**	Level 5		

Gibt man SCOTTY ein und dann eine der folgenden Koordinaten, taucht man direkt an den entsprechenden Orten auf:

Ve	Velcova	**Tr**	Tryton Institute	**rib**	Ribs
To	Touka Reef	**Ar**	Arch	**boo**	Boot
Aq	Aquatraz	**Aby**	Abyss	**can**	Can
Be	Beluga Basin	**Cav**	Cave		

Worms 2

Nochmal Paddy Smith, diesmal mit der perfekten Wurmkur: den Levelcheats für das geniale Kultspiel.

Level 2	TIMETHEREWERE	**14**	COOLWEAPONS SUCH	**25**	GRANNIESJUST	**35**	DIDNTHAVETIMETO
3	SOMESMALLWORMS			**26**	FORFUNANDLAUGH	**36**	TRANSLATETHESE
4	WHOGOTVERYVERY	**15**	ASBANANABOMBS	**27**	ABOUTITINTHE EVENINGTIME	**37**	PASSWORDSNOTT HAT
5	ANNOYEDAND	**16**	ANDMAGICBULLETS	**28**			
6	DECIDEDTO	**17**	THEYTRAINED	**29**	WEAPOLOGISEON	**38**	THEYNEEDTOBEDONE
7	GOTOARMSIN	**18**	ALLNIGHTAND	**30**	BEHALFOFTHE	**39**	WESUPPOSETHAT
8	ORDERTOWIPE	**19**	EVERYDAYSOTHEY	**31**	TERRITORIESTHAT	**40**	YOUAREREALLY
9	OUTTHERE	**20**	WOULDBECOME	**32**	WEWENTTOTHE	**41**	EXPECTINGTO
10	VICIOUSENEMY	**21**	PROFICIENT	**33**	TROUBLEOFTRANS LATING	**42**	SEEAWONDERFUL
11	COUNTERPARTS	**22**	INTHEIRWORMLY			**43**	CHEATMODEWHEN
12	THEYDEVELOPED	**23**	WAYSSOMETIME	**34**	WORMS2INTOBUT WE	**44**	FINISHTHEMISSIONS
13	SOMEREALLY	**24**	THEYWOULDSHOOT			**45**	ANDYOUARERIGHT

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

So entstehen diese Seiten: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letzten Endes ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos festhängt und weder auf unseren Webseiten (**http://www.cinetic.de/joker**) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es als vorletzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Und wenn alle Stricke reißen, können Sie Ihre Fragen auch an dieselbe Adresse schicken wie normale Lösungstips:

Joker Verlag • „Lösungshilfen" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 6/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Atlantis	9/97	Lösung
Bad Mojo	9/96	Lösung
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Birthright	12/97	Cheat
Bleifuß	8/96	Cheat
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Caesar 2	3/96	Tips
Capitalism Plus	9/97	Cheat
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
Command & Conquer	12/95	Lösung
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Cyberia 2	10/96	Cheat
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/95	Lösung
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dragon Lore	2/98	Tip
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Earthworm Jim	6/96	Codes
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Gene Wars	4/97	Cheat
Gex	4/97	Codes
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Industriegigant	9/97	HEXerei
Inferior	8/95	Codes
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Isnogud	9/97	Codes
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/96	Tips
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Magic Carpet	8/95	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Master of Orion II	2/97	Cheat
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
Max Montezuma	2/98	Cheats
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metal Marines	11/95	Codes
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Moto Racer	8/97	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed	1/96	Cheats
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Offensive	9/96	Codes
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Postal	2/98	Cheats
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Scorched Planet	6/97	Codes
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sega Rally	11/97	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Stonekeep	4/96	Cheats
Street Racer	7/97	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terra Nova	8/96	Lösung
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Last Express	6/97	Lösung
The Space Bar	10/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Turok	12/97	Cheats
Tyrian	6/96	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	6/95	Cheats
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Warcraft II	4/96	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander IV	4/96	Tip
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
Worms	6/96	Cheat
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung



Aktuelle 3D-Beschleuniger im Test

Daß man auf einen 3D-Turbo unter der Pentium-Haube heutzutage kaum noch verzichten kann, belegen die Spielehersteller jeden Monat aufs neue. Und seit unserem großen Marktüberblick vor gut einem halben Jahr hat sich in diesem Bereich viel getan. Anders gesagt: Höchste Zeit für eine monatliche Testreihe zu aktuellen Grafikkarten.

Ob Renn- oder Actionspiel, Flugsimulation, Rolli oder Strategical – mittlerweile ist schönere Grafik dank Unterstützung von 3D-Beschleunigern in nahezu jedem Genre fast schon zum Standard geworden. Ja, eine ganze Reihe von Programmen setzt derlei Hardware inzwischen sogar zwingend voraus. Und selbst wenn nicht: Mit Turbo läßt ein an sich bereits überholter P133 sogar einen brandneuen P2/266 alt aussehen, sobald es um 3D-Grafik geht. Gründe genug also, sich eine solche Karte zuzulegen. Bloß, welches der derzeit rund zwei Dutzend Modelle ist für die eigenen Ansprüche am besten geeignet?!

Dieser Frage wollen wir künftig in jeder Ausgabe nachspüren, zumal sich auch das Hardwarekarussell mit beachtlicher Geschwindigkeit dreht. Obwohl sich neue und leistungsstarke Konzepte wie etwa 3Dfx Voodoo oder nVidia Riva 128 gerade erst im vergangenen Halbjahr zu Lasten von Veteranen wie dem S3 Virge-Chip etablieren konnten, taucht etwa bereits Voodoo 2 mit dem Versprechen von noch mehr Tempo bei noch mehr Details am Horizont auf. Daher wollen wir Sie ab sofort über die neuesten Zusatzboards und Kombikarten auf dem laufenden halten. Damit Sie auch zukünftig noch kraftvoll aufspielen können... (rl)

Die Testkriterien

Alle 3D-Beschleuniger werden **in einem P2/266 installiert und unter Win 95 getestet**. Acclaims kommender 3D-Shooter „Forsaken" mißt dabei in einer standardisierten Flugsequenz die durchschnittliche Anzahl der Bilder pro Sekunde (engl: frames per second, fps) unter Direct3D bei einer praxisgerechten **Auflösung von 640 x 480 Pixel in Highcolor**. Je mehr fps, desto flüssiger und gefälliger die Optik: Ab 50 Bildern in der Sekunde ist kein störendes Rucken mehr wahrzunehmen. Als Vergleichswert mögen hier die 63 fps der bisherigen Referenzkarte Diamond Monster 3D mit 3Dfx-Chip dienen. 2D-Benchmarks sowie Praxiseinsätze mit aktueller Spielesoftware vervollständigen den Eindruck.





Eine Flugsequenz aus dem Timingdemo von „Forsaken" mißt die Leistung unter Direct3D

ATI ALL-IN-WONDER PRO

ATIs Allroundwunder vereint 2D-Karte und 3D-Beschleuniger, TV-Tuner, Videodigitizer und DVD-Dekoder auf einem Board. Ebenfalls im Preis enthalten ist die schicke Rennsimulation „Formel 1". Und wiewohl der hauseigene Rage-Chip in den bisherigen Versionen nicht zu den leistungsstärksten Modellen seiner Zunft zählte, mausert er sich in der neuen Pro-Variante: Gute 35 fps erzielen aktuelle Treiber beim „Forsaken"-Demo, wobei alle wichtigen Direct3D-Features wie Filtering, Transparenz etc. unterstützt werden. Und die 4 MB SGRAM schaufeln bis zu 1600 x 1200 Highcolor-Pixel zum Monitor.



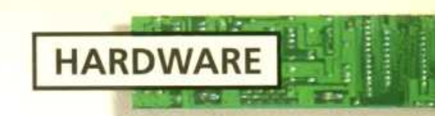
Leistung: ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 549,– DM
Online-Info: www.atitech.ca



* Kombikarte mit guter Bildqualität
* DVD-Dekoder, Videodigitizer und TV-Ausgang
* als PCI- und schnelleres AGP-Modell erhältlich



* 3D-Performance von CPU-Leistung abhängig
* nicht immer stabile Direct3D-Treiber



INTERGRAPH INTENSE 3D VOODOO

Electronic Arts hat sich kürzlich an der Hardwaremanufaktur 3Dfx beteiligt; der Vertrieb eines PCI-Boards mit deren Chipsatz ist da nur folgerichtig. Der hiesige Voodoo Rush-Baustein vereint 2D- und 3D-Fähigkeiten, die 6 MB DRAM erfüllen unter maximal 1600 x 1200 Truecolor-Pixeln höchste Ansprüche an Bildqualität, Auflösung und Farbtiefe. Die 3D-Leistung ist sehr gut, wenn auch schlechter als bei reinen Voodoo-Zusatzkarten wie der Diamond Monster 3D: „Forsaken" erreicht im Mittel 45 fps. Ein Trostpflaster sind die beigelegten Vollversionen von „Need for Speed 2 SE" und „Tomb Raider".





Leistung: • • •
Lieferumfang: • • •
Installation: • •
Preis: ca. 398,– DM
Online-Info: www.intergraph.com



* hochwertige Kombikarte mit TV-Ausgang
* unterstützt Direct3D, OpenGL und 3Dfx-Glide
* sehr gute 3D-Performance auch bei langsamer CPU
* zwei Spiele-Vollversionen anbei



* nur durchschnittliches 2D-Tempo

MIRO MAGIC PREMIUM

Die Installation der 2D/3D-Kombikarte mit Riva 128-Chip gelingt auch mit zwei linken Händen. Danach liefert das „Forsaken"-Demo am P2/266 konstante 54 fps, mit einer schwächeren CPU fällt der ausgezeichnete Wert nicht sehr ab. Alle wesentlichen Direct3D-Features wie Perspektivenkorrektur oder Transparenzeffekte werden dabei unterstützt. Auch die 4 MB SGRAM genügen für den Praxisbetrieb vollauf: Bis zu 1600 x 1200 Pixel werden mit augenschonenden 90 Hz Bildwiederholfrequenz dargestellt. Last, not least sind Anschlußmöglichkeiten für Videoquellen zur Darstellung derselben am PC-Monitor vorhanden.



Leistung: • • •
Lieferumfang: • •
Installation: • • •
Preis: ca. 389,– DM
Online-Info: www.miro.de



* Kombikarte mit TV-Ausgang, Video-Eingang und gutem Support
* unterstützt Direct3D und OpenGL
* sehr gute 2D/3D-Leistung auch bei schwacher CPU



* keine Spiele im Lieferumfang enthalten

NUMBER 9 REVOLUTION 3D

Nummer 9 lebt... dank des kaum verbreiteten „Ticket to Ride"-Chips weniger bei Spielen als bei Anwendungen auf: Die hohe Auflösung von bis zu 1920 x 1060 Pixeln bei 8 MB WRAM dürfte in Verbindung mit der feinen 2D-Leistung insbesondere Windows-Arbeiter begeistern. Die spiel-entscheidende Performance unter Direct3D läßt dafür zu wünschen übrig: „Forsaken" ist mit 18 fps nicht übermäßig flott unterwegs. Auch werden in der Theorie alle Direct3D-Standards (Z-Buffering, Filtering, Alpha-Blending) unterstützt, praktisch kommen manche Games aber mit den Treibern nicht klar und produzieren Grafikfehler.





Leistung: • •
Lieferumfang: •
Installation: • •
Preis: ca. 540,– DM
Online-Info: www.nine.com



* Kombikarte mit sehr guter 2D-Performance
* unterstützt Direct3D, OpenGL, 3D Studio Max, Heidi
* als PCI- und schnellere AGP-Variante erhältlich



* dürftige 3D-Beschleunigung
* trotz hohem Preis keine Spiele im Lieferumfang enthalten

O Konsole mio!

Der lange Weg vom Fernseher zum Monitor – Teil 2

Wer hat sich noch nicht gefragt, warum so manches hochgelobte Arcade-Game am PC zum Mittelmaß verkommt, während ein explizit für eine Heimkonsole entwickeltes Spiel am Computermonitor plötzlich viel besser aussieht? Teil zwei unseres Konvertierungsspecials weiß Antworten.

Umsetzung ist nicht gleich Umsetzung

Die Qualität einer späteren Konvertierung steht häufig schon zu einem gewissen Grad fest, noch ehe die erste Programmzeile des Originals geschrieben ist. Wird ein Spiel nämlich gezielt für eine spezielle Plattform entwickelt, sind dessen Features und technische Details in der Regel genau auf dieses System zugeschnitten. Dadurch geraten spätere Umsetzungen nahezu zwangsläufig zu einem blassen Abklatsch. Als Bei-Spiele mögen „WipEout" (Playstation) und „Daytona USA" (Saturn) dienen, welche auf ihren angestammten Konsolen völlig zu Recht als Highlights der rasenden Zunft galten – und am PC wegen des hier fehlenden Tempos mit der gleichen Berechtigung beim Publikum durchfielen.
Aus diesem Grund geht der Trend im multimedialen Zeitalter eindeutig in Richtung der Multisystem-Spiele. Etliche Titel wie „Tomb Raider 2" oder „Formel 1 '97" werden zwar grundsätzlich für die Konsole entworfen, die Programmierung erfolgt jedoch parallel auf mehreren Systemen, was die jeweils optimale Performance ermöglicht. Daß zum Teil dennoch deutliche Qualitätsunterschiede zu finden sind, liegt nicht zuletzt an den Fähigkeiten der einzelnen Programmierteams. Und natürlich am verfügbaren Budget...



Capcoms Resident Evil war auf der Playstation längst ein Klassiker, ehe PC und Saturn zu ihren Versionen kamen



Dank Parallelentwicklung auf PC und Playstation gleichermaßen schick: Test Drive 4

Die drei Typen von PC-Konvertierungen

The Good: Zu dieser Kategorie gehören vor allem Spiele, die Kapital aus den Grafikfähigkeiten der heutigen PCs schlagen. In erster Linie sind das polygonbasierte Titel, also Ego-Shooter, Rennspiele, 3D-Plattformer und Vektor-Prügeleien. Freilich setzen diese Games oft einen Grafikbeschleuniger voraus, anderenfalls wird nur selten das technische Niveau des Originals erreicht. Bestes Beispiel hierfür wäre unser Sportspiel des Jahres, „Formel 1" von Psygnosis: Wer schon einmal das zweifelhafte Vergnügen hatte, mit der turbolosen Version eine Runde zu drehen, wird an den Vorzügen einer 3Dfx-Karte keine Zweifel mehr hegen! Das gleiche in abgeschwächter Form gilt etwa für den 3D-Hüpfer „Pandemonium!". Und auch Segas populärer Spielhallenkämpe „Virtua Fighter 2" macht ohne Direct3D-Unterstützung im PC-Ring allenfalls eine halb so gute Figur.
Besonders anspruchsvoll geben sich die bisher verfügbaren N64-Konvertierungen, denn sowohl der Sternenkrieg „Shadows of the Empire" als auch der Dino-Jäger „Turok" verlangen einen 3D-Beschleuniger als Mindestvoraussetzung. Im Gegenzug wartet hier wie dort feinste Balleraction in atemberaubender Optik. Daß dies auch ohne Zusatzhardware zu bewerkstelligen ist, bewies Publikumsliebling Lara Croft, die in „Tomb Raider" schon ab einem nackten P166 zu überzeugen wußte. Dank der weitgehend simultanen Entwicklung für Saturn (diese Version kam als erste auf den Markt), Playstation und PC wurde von Eidos aber eben auch jedes System nach Kräften unterstützt. Die nachgelieferten Patches für aufgerüstete PCs sorgten dagegen ironischerweise kaum für optische Verbesserungen, meist wirkten die geglätteten Texturen zu schwammig.



Für die N64-Konvertierungen Shadows of the Empire und Turok ist am PC ein 3D-Beschleuniger Grundvoraussetzung



Ohne 3Dfx-Karte nur eine Rennschnecke: Formel 1

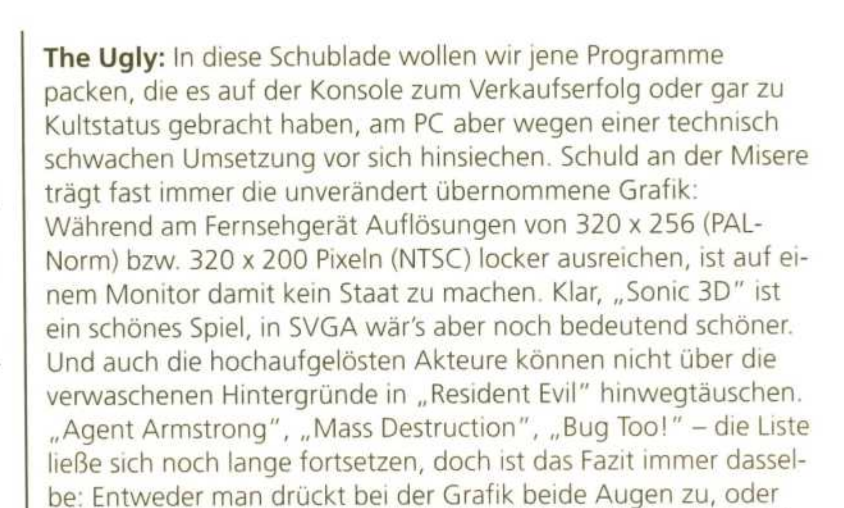
The Bad: Was ist zu tun, wenn ein schwacher Konsolentitel nicht den erhofften Gewinn einspielt? Na, man produziert kurzerhand eine ebenso schwache PC-Umsetzung – irgendjemand wird den Kram schon kaufen. Diese Denkweise ist leider nach wie vor weit verbreitet; gerade wenn es um teure Lizenzen geht. PC-Spieler, die ihr Geld in „konsolidierte" Gurken wie das Wrestling-Game „WWF In Your House" oder die Filmversoftung „Batman Forever" investiert haben, werden auf Hersteller wie Acclaim wohl nicht allzu gut zu sprechen sein.
Als böse in einem anderen Sinn des Wortes gelten Konvertierungen, die hierzulande vom Jugendschutz aus dem Verkehr gezogen wurden. So finden sich auf dem BPjS-Index neben den „Kriegsgöttern" von Midway eine Draufsicht-Metzelei aus dem Hause Gremlin ebenso wie ein von BMG „exhumierter" Ego-Shooter. Ergo erscheinen einige solcher Titel/Umsetzungen nun offiziell nur noch im deutschsprachigen Ausland, etwa GT Interactives waffenklirrendes Beat'em up „Mace: The Dark Age".



Große Lizenz, kleiner Spielspaß: Batman Forever



Trotz geplanter Lokalisierung nur als Import erhältlich: Mace



The Ugly: In diese Schublade wollen wir jene Programme packen, die es auf der Konsole zum Verkaufserfolg oder gar zu Kultstatus gebracht haben, am PC aber wegen einer technisch schwachen Umsetzung vor sich hinsiechen. Schuld an der Misere trägt fast immer die unverändert übernommene Grafik: Während am Fernsehgerät Auflösungen von 320 x 256 (PAL-Norm) bzw. 320 x 200 Pixeln (NTSC) locker ausreichen, ist auf einem Monitor damit kein Staat zu machen. Klar, „Sonic 3D" ist ein schönes Spiel, in SVGA wär's aber noch bedeutend schöner. Und auch die hochaufgelösten Akteure können nicht über die verwaschenen Hintergründe in „Resident Evil" hinwegtäuschen. „Agent Armstrong", „Mass Destruction", „Bug Too!" – die Liste ließe sich noch lange fortsetzen, doch ist das Fazit immer dasselbe: Entweder man drückt bei der Grafik beide Augen zu, oder aber man erweitert seinen Hardwarepark um die entsprechende Konsole.



Am Fernseher ein optischer Leckerbissen, in VGA nur grober Pixelbrei: Agent Armstrong





Ein originelles Konzept in für PC-Verhältnisse zu simpler Grafik: Super Puzzle Fighter 2 Turbo

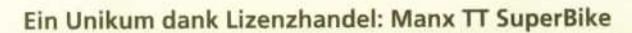
Noch Fragen?

Weitere Fragen zum Thema wollen wir in der nächsten Ausgabe klären. Allen voran diese: Lohnt es sich, trotz fortschreitender PC-Technologie für bestimmte Genres in eine zusätzliche Konsole zu investieren? Wenn ja, wieviel und in welche? Außerdem haben wir eine Liste aller vielversprechenden Konsolentitel in Planung, die in diesem Jahr noch den Weg auf den PC finden sollen. (mz)

Kuriose Lizenzen

Qualitätsschwankungen findet man bei Konvertierungen zumeist dann, wenn bei einem Titel aus lizenzrechtlichen Gründen verschiedene Firmen die Finger im Spiel haben. Ein aktuelles Beispiel wäre etwa **Manx TT SuperBike**: Da Sega keine Kapazitäten für Heimversionen des Automaten frei hatte, „lieh" man sich bei Psygnosis das Programmierteam Perfect Entertainment („Discworld") aus – und gab den Psygnosen im Gegenzug die Rechte an der europaweiten Vermarktung des Rennspiels. Und die haben damit nun **das bisher einzige Sega-Game mit direkter 3Dfx-Unterstützung** im Programm...





Ein Unikum dank Lizenzhandel: Manx TT SuperBike



Die Frage des Monats lautet: Was war im Silvesterpunsch? Jedenfalls habe ich diesmal so wenig Post bekommen, als würde die halbe Leserschaft noch im P(r)ostfeiertagskoma liegen! Aufgewacht Leute, das Leben geht weiter – hier wie gewohnt mit Anregungen, Kritik, Fragen und Antworten.

NACHBEBEN

Nachdem die letzte Ausgabe in ganz Berlin ausverkauft war, habe ich Euer Magazin heute wieder mal käuflich erwerben können – um erstaunt den Test zu IDs zweitem „Erdbeben" zu lesen, wenn auch ohne Wertung. Das Game ist ja inzwischen indiziert, doch man fragt sich, warum: Die hiesigen Fantasy-Monster sind doch auch nicht menschenähnlicher als die Affen oder gar Indianer im von der BPjS unbeanstandeten „Turok"! Und das Pixelblut tropft nicht einmal, sondern bröckelt. Was ist da vergleichsweise mit den ebenfalls (noch) nicht indizierten Spielen „Postal" und „GTA"?!
Manuel Abraham, Lieberoser Straße 35, 13439 Berlin

Eine gewisse Ungerechtigkeit ergibt sich zwangsläufig aus der deutschen Indizierungspraxis: Die BPjS kann nur aktiv werden, wenn ein entsprechender Antrag eines Jugendamtes oder (wie in diesem Fall) eine grobe Inhaltsgleichheit mit bereits indizierten Vorgängern vorliegt. Ist aber vermutlich auch ganz gut so, oder?

AFFENSCHANDE

Als ich gehört habe, daß „Monkey Island 3" herauskommt, war ich total begeistert – eines meiner Lieblingsadventures wird endlich fortgesetzt! Doch als ich dann die ersten Bilder sah, war ich sehr enttäuscht: Wieder mal so ein Schei... Zeichentrickadventure – und das im Zeitalter der Digitalisierung! Ist doch ein Witz, oder? Sicherlich lassen sich Zeichentrickadventures leichter produzieren, aber ehrlich gesagt, fand ich den Stil des fünf Jahre alten „Monkey Island 2" besser als den dritten Aufguß. Hinzu kommt die jetzt arg unübersichtliche Steuerung. Auch hier hat sich Lucas Arts eher zurückentwickelt und bloß das alte Konzept von „Sam & Max" wiedergekäut.
Kurzum, für mich ist „Monkey Island 3" einfach nur billig gemacht. Hier meine ganz persönliche Wertung: Hintergrundgrafik 78% bis 84%, Figuren unter 60% mit kleinen Pluspunkten für die Animationen. Und die nicht mehr zeitgemäße Steuerung hat allenfalls 68 Prozentpunkte verdient.
Christian Henetsch, Am Pfarrgarten 3, 31032 Betheln

Die Fortsetzung eines solchen Kultspiels wie „Monkey Island" mußte wohl zwangsläufig die Fans spalten: Selbst hier in der Redaktion waren die Noten für Grafik und Steuerung heiß umstritten. Andererseits sind die inhaltlichen Qualitäten der neuen Abenteuer von Guybrush Threepwood wohl unstrittig, nicht wahr? Unstrittig ist freilich auch, daß die Produktion eines handgezeichneten Games weitaus aufwendiger ist als die eines bloß digitalisierten Spiel-Films. Ganz zu schweigen davon, daß solche Programme allzu oft stinklangweilig sind. Sollte das etwa zeitgemäß sein?

JOKER VOR, EIGENTOR?

Also, im Gegensatz zu Steffen fand ich „FIFA 97" recht enttäuschend und den neuesten Streich wieder richtig gut. Der Vorgänger war mir zu lahm, bald schon zu realistisch. Zudem hat sich das Tornetz nicht bewegt, ein deutliches atmosphärisches Minus.
„FIFA 98" hingegen ist doch richtig erfrischend: Action, Tore, Stimmung!
Auch finde ich, daß durchaus Spielkultur vorhanden ist – wenn man sie selbst mitbringt. Man muß ja nicht nur Kick-and-Rush bolzen und wilde Grätschorgien feiern (auch wenn es Spaß macht), sondern kann dem Gegner auch den Ball vom Fuß spitzeln, das Spiel aus der Abwehr heraus aufbauen und Traumkombinationen erfolgreich abschließen. Zu guter Letzt hat es mich gewundert, daß sich Markus überhaupt noch zu den Kommentatoren äußert, denn die sind ja schon seit eh und je schlecht und unpassend. Ansonsten habt Ihr das Programm aber vollkommen korrekt bewertet. Bloß, daß es für meinen Geschmack sogar 90 Prozent hätte kriegen können.
Daniel Kuckuck, Berlin, E-Mail: 101705.627@compuserve.com

Über Geschmack läßt sich bekanntlich (nicht) streiten, daher will ich Deine Meinung einfach mal unkommentiert an die übrigen PC-Fußballer weiterreichen. Zu den Kommentatoren im Spiel nur so viel: Wenn etwas schon früher nicht das Gelbe vom Ei war, heißt das doch nicht, daß es ewig so bleiben muß! Ich dachte sogar immer, eher das Gegenteil wäre richtig...

SCHLECHTER SCHNITT

Zunächst mal ein dickes Lob: Ich finde Eure Zeitschrift echt gut, vor allen Dingen die Vollversionen. Mit Eurem Bewertungssystem habe ich dagegen so meine Probleme. Zählt man nämlich jeweils die vier Noten eines Spiels zusammen und teilt sie dann durch vier, so ergibt das zumeist nicht die Gesamtwertung. Warum?
Und wie haltet Ihr es eigentlich mit der Beantwortung von Leserbriefen? Ich habe schon einige Briefe an Konkurrenzmagazine (ich hoffe, Ihr seid mir deshalb nicht böse...) geschrieben, aber noch nie eine Antwort erhalten. Beantwortet Ihr alle Briefe oder zumindest die ernstgemeinten? Ich wäre echt froh, wenn ich wenigstens von Euch mal eine Antwort erhalten würde!
Nun noch viele Grüße an die Redaktion und vor allem an Dich, Ghost. Hast Du auch was Schönes zu Weihnachten bekommen?
Fabian Krapp, HAP-Grieshaberstr. 11, 88430 Rot a.d. Rot

In der Tat repräsentiert unsere Gesamtnote nicht den Durchschnitt der Einzelwertungen – und das mit Absicht: Je nach Spiel und Genre fallen Grafik, Sound, Steuerung und Motivation unterschiedlich ins Gewicht. Damit gewichtige Leserpost nicht unter den Tisch fällt, muß Rückporto beiliegen oder zumindest eine E-Mail-Adresse angegeben sein. Dann bemühen wir uns um schnellstmögliche Beantwortung. Angesichts unserer überquellenden Schreibtische bitten wir freilich dennoch um etwas Geduld. Damit bedanke ich mich für die lieben Grüße, waren sie doch mein schönstes Weihnachtsgeschenk. Über die Gaben unseres Herausgebers (Gehaltskürzung, Arbeitszeitverlängerung und ein warmer Händedruck) habe ich mich längst nicht so sehr gefreut!

WERTUNGSWUNDER

Warnung: Da ich mir den Joker trotz des tollen Preis/Leistungsverhältnisses erst viermal in Abständen gekauft habe, beruhen meine folgenden Anregungen vielleicht auf unzureichendem Studium.
1) Vom Klartext der Spieletests ausgehend, wundere ich mich manchmal über die Prozentzahl der Wertung. Da die Motivation als Bewertungskriterium stark subjektiv zu sein scheint, sollten statt dessen vielleicht die objektiveren Begriffe Atmosphäre und Zugänglichkeit verwendet werden.
2) Die Lösungen könnten von mir aus alle auf die Begleit-CD, da dürfen es dann auch ruhig Wiederholungen sein.

3) Bei den Goodies sollte jedes halbe Jahr ein neuer Virenscanner dabei sein.
4) Je Ausgabe ein Bericht zu einem Spezialthema fände ich gut. Etwa zu CD-ROMS von Musikgruppen oder zu Edutainment.
Anja Weinhold, Wolfenbütteler Str. 59, 38102 Braunschweig

1) Warum vom Regen in die Traufe? Will sagen: Atmosphäre und Zugänglichkeit sind letzten Endes ebenso subjektive Kriterien wie die Motivation. Wie eigentlich jeder Spieletest (und jede Filmkritik etc.) an sich zu einem gewissen Grad persönliche Eindrücke widerspiegelt.
2) Sind Lösungen auf der Begleit-CD die bessere Lösung? Was meinen die anderen Leser?
3) Prima Idee, das mit den Virenscannern – wird umgesetzt!
4) So was nennt sich bei uns Special, und das gibt's eigentlich schon jede Ausgabe. Aber wenn man natürlich nicht jede kauft…

GENIALER SCHNICK-SCHNACK

Mit Erschrecken habe ich vernommen, wer bei Euch schon die Redaktion verlassen hat: Vom Ur-Team von 1989 scheinen nur noch die beiden Labiners und Daisy verblieben zu sein – schade, eigentlich.
Auch bin ich einer der Liebhaber von ausgefallenem und originellem Layout (wer erinnert sich noch an den zeitungsartigen Test von „Mad News" im guten alten Amiga Joker?), doch habt Ihr das ja abgeschafft, um besser lesbar zu sein. Leider bedeutet „besser lesbar" in diesem Zusammenhang eher langweilig und eintönig. Die einst so gelobte Originalität mit Mut zu Beiträgen, die nicht unbedingt viel mit Computern zu tun hatten, aber um so unterhaltsamer waren, sind starren Standardmustern gewichen. So ist aus einem genialen Heft ohne Schnickschnack ein massentaugliches Heft mit absolut genialem Schnickschnack (Begleit-CDs) geworden. Wieso aber kann man nicht beides haben? Die treuen Leser werdet Ihr ganz sicher nicht verlieren, wenn Ihr auf Eure individuelle Linie zurückkehrt. Und die Neuankömmlinge wohl auch nicht, da sie Euer Heft vermutlich wegen der Vollversionen gekauft haben. Als Zeichen Eures guten Willens fordere ich hiermit wenigstens die Rückkehr zur alten Tradition der genialen Aprilscherze!
Kurzum, es steht ja schon am Cover: Wer den Joker liest, möchte vor allem eines, nämlich (mehr) Spaß am Computer. Warum soll dem Leser Spaß am Heft verwehrt bleiben? Mir macht es aber einfach keinen Spaß, diese langweiligen Seiten durchzublättern, sorry. Auch die sporadischen PD-Seiten habe ich nicht mehr gefunden, die Galerie mit Leserkunst wird schmerzlich vermißt, genauso wie der Entertainment-Teil. Würdet Ihr es heute z.B. noch wagen, einem Spiel wie „Digital Dungeon" eine volle Seite und einen sehr witzigen Test zu spenden? Ich glaube nicht. Die förmliche Anrede mit „Sie" spricht da schon Bände. Außerdem habe ich Euch einmal mehr auf der Computer 97 in Köln vermißt…
PS: Seht diesen Brief bitte als konstruktive Kritik an, denn trotz aller Verschlechterungen seid Ihr noch sehr gut!
Ralf Peters, Wadelheimer Chaussee 83, 48431 Rheine

Jaja, die gute, alte Zeit, wo ist sie geblieben? Zusammen mit dem Amiga, ehemaligen Schergen, kunterbuntem Layout, genialem Schnickschnack und familiären Anreden auf dem Sondermüll gelandet? Kann ich so nicht bestätigen: Persönliche Gespräche (wie dieses) werden ja weiterhin per „Du" geführt, ein Aprilscherz ist für die nächste Ausgabe in Planung, die Gestaltung der Seiten ist nicht automatisch langweilig, weil modern, und Personalwechsel sind nun mal auf Dauer kaum zu vermeiden. Was die Kölner Messe betrifft, so waren wir zwar vor Ort, aber nicht mit einem Stand – dazu war die Computer 97 einfach zu PC-unergiebig.
Nimm es uns also bitte nicht übel, wenn Deine konstruktive Kritik auf wenig Gegenliebe stößt, doch die aktuellen Leserzahlen sprechen eben eine andere Sprache. Oder wie der gute, alte Bob Dylan gesungen hat: The times, they are changin…



DER RUF DES GELDES

Ich verstehe die Welt nicht mehr: Da wechselt doch Papa Joe, ein wegen seiner unbestrittenen Testkompetenz von mir hoch geschätzter Joker-Redakteur der ersten Stunde nach so vielen Jahren zu einem Konkurrenzmagazin. Warum? Ich vermute mal wegen des Gehalts. Und vor ihm sind Manfred und Martin zum „Feind" übergelaufen. Also, vielleicht könnt Ihr mir sagen, wie das alles kommt, denn ich bin völlig fassungslos!
Nun mal was ganz anderes: Ich habe „Final Fantasy 7" auf der Playstation gespielt und finde, gelinde ausgedrückt, daß es eines der besten Rollenspiele aller Zeiten ist. Mich würde interessieren, wie das Game Euch gefällt und was für eine Wertung ungefähr es von Euch bekommen würde.
Andre Teusianu,
Ironblazer@ABS.capella.de

Tja, in Deiner Aufzählung fehlen noch Monika und Mick sowie ein paar andere Ex-Joker. Aber es ist doch heutzutage ganz normal, daß man seine berufliche Laufbahn nicht bei der gleichen Firma beendet, wo man sie begonnen hat – und sei es nur, damit unsere lieben Kollegen in anderen Verlagen auch mal vernünftige Mitarbeiter bekommen, hehe.
Betreffs „Final Fantasy" findest Du einen Test des Konsolenoriginals auf unserer Homepage ***(http://www.cinetic.de/joker)****; außerdem arbeitet Eidos an der PC-Version, die zur Jahresmitte erscheinen soll. Aber das Preview hast Du ja wohl hoffentlich gelesen?*

HAARIGE VORSCHLÄGE

Also erst einmal das obligatorische Laus (lat.: Lob): Ihr seid spitze wie eh und je! Der ganze Heftaufbau, die vielen Demos und Vollversionen zu einem absolut konkurrenzlosen Preis sind einfach das, was ich jeden Monat brauche – eigentlich öfter, aber ich gebe mich mit der monatlichen Dosis zufrieden. Und das, obwohl ich das Heft meist nach zehn Tagen schon durchgelesen und die CD ausgetestet habe. Naja, aber so ist die Vorfreude auf die nächste Ausgabe um so größer.
Was ich mir mal wünsche, wäre ein aktueller, ausführlicher Bericht über Eure Redaktion. Einfach, was Ihr so tut den ganzen Monat über. Oder halt mal ein Tagesablauf. Auch neue Fotos in den Meinungsboxen wären nicht zu verachten, denn Richys schelmisches Grinsen ist auf Dauer fast so schlimm wie Markus' gräßliche Frisur. Nun noch was Wichtigeres: In der Ausgabe 1/98 habe ich zu meiner Freude von dem Upgrade für „Need for Speed 2" gelesen. Doch habe ich gehört, daß es dabei Lizenzprobleme geben soll. Stimmt das oder wat is' jetzt los?
David Kalies, Kastanienallee 17b, 14052 Berlin

Für alle, die noch vor Erscheinen der jeweils nächsten Ausgabe Entzugserscheinungen bekommen, hier ein Tip vom Verleger: Laßt Euch von den Men in Black blitzdingsen und kauft ein zweites Heft, das Ihr dann zum ersten Mal lesen könnt! Von mir gibt's gratis den Tagesablauf eines durchschnittlichen Redakteurs dazu: Kaffee trinken, testen, schreiben, telefonieren, (vergebens) auf Urlaub und Gehalt hoffen, Kaffee trinken, testen... Lizenzprobleme hin oder her, das Upgrade auf die aktuelle „Need for Speed 2 Special Edition" gibt es weiterhin für 30 Mark im Handel.

MACHT'S GUT, MACHT'S BESSER

Ich habe den PC-Joker jetzt ein Jahr lang getestet und bin zu dem Entschluß gekommen, mich von meinem Bruder als Abonnent werben zu lassen. Trotzdem finde ich, daß Euer Heft an vielen Stellen noch verbesserungswürdig ist:
1) Euer Hardwareteil ist viel zu klein. Ich glaube, daß ich nicht der einzige bin, der sich pro Ausgabe mindestens zwei Seiten über Hardware nebst Einkaufsführer wünschen würde. Bei der zur Zeit sehr schnellen Hardwareveraltung ist es doch fast alle zwei Jahre nötig, sich einen neuen Computer zu kaufen. Da wir Nichtspezialisten uns aber kaum mit der Hardware auskennen, sind wir auf Werbeangebote angewiesen, deren Wahrheitsgehalt dürftig ist. Mogelt Euch also nicht mit viel zu kleinen Specials aus der Verantwortung – zumal man so was als Nichtabonnent ja auch leicht verpassen kann. Wie wäre es zudem mit einem zweiten Leserbriefteil zu reinen Hardwarefragen?
2) Mir fehlt ein Computer-ABC, wie es einst im Amiga Joker war. Denn einige Leser können mit Begriffen wie etwa Bios und physischem Speicher oder gar noch komplizierteren Fachausdrücken nichts anfangen.
3) Auf der Heft-CD sollten die Goodies besser beschrieben sein, z.B. lief bei mir der Amiga Emulator von der Ausgabe 8/97 trotz aller Bemühungen nicht. Als Vollversionen hätte ich gerne ein paar Amigaklassiker wie etwa „Megalomania".
Ansonsten ist Euer Heft aber supergut, gerade von der Begleit-CD sind wir trotz der Verbesserungsvorschläge begeistert. Macht also weiter so und denkt mal über die Anregungen nach!
Kai und Patrik Schmager, Rheinstr. 29, 66113 Saarbrücken

Auch das Beste läßt sich bekanntlich noch verbessern. Knöpfen wir uns Deine Anregungen also doch mal im einzelnen vor:
1) So wie reine Anwenderzeitschriften Spiele nur am Rande behandeln, können wir uns als reine Spielezeitschrift nur in sporadischen Specials mit (für Spieler besonders interessanter) Hardware beschäftigen. Ehrlich gesagt, fehlt uns für aufwendige Tests auch ein eigenes Hardwarelabor. Trotzdem werden wir uns in Zukunft bemühen, mehr zum Thema zu liefern – falls entsprechender Input kommt, auch auf den Leserbriefseiten.
2) Ein ständiges Lexikon für Fachbegriffe wird (wie anno Amiga Joker geschehen) bald langweilig, wir setzen lieber an passender Stelle auf in die Artikel integrierte Boxen mit Erklärungen. Einverstanden?
3) In Einzelfällen kann es wegen der vielen verschiedenen PC-Konfigurationen mit dem Inhalt der Begleit-CD immer zu Problemen kommen, dafür gibt es unsere mittwöchliche Hotline. Und wenn es um Amigaklassiker in der PC-Version geht (was ich schwer hoffe), dann sollte doch gerade die aktuelle Beilag-Scheibe ein Leckerbissen sein, oder?

ZEREBRALE AUSFÄLLE

Ich fand es wirklich super, daß Ihr auf der Januar-CD das Spiel „Brain Dead 13" als Vollversion veröffentlicht habt: Ich kann gar nicht genug davon bekommen! Nur hirntot habe ich mich noch nicht gelacht, obwohl ich manchmal schon temporäre zerebrale Ausfälle befürchte. Daher wüßte ich nun gerne, wo man die anderen Games von Readysoft/Empire (etwa „Dragon's Lair 2" und „Space Ace") noch beziehen kann.
Thomas Steinwachs, Siedlerstr. 48, 37213 Witzenhausen

Als Fan gagreicher Zeichentrickfilme zum Mitmachen wird man sich wohl bei verschiedenen Anbietern nach Restposten umhören, Flohmärkte durchstöbern, eine Kleinanzeige aufgeben oder auf eine (vorläufig nicht geplante) Veröffentlichung auf unserer Begleit-CD hoffen müssen, sorry. Aber vorher den Arzt fragen, gell?!

WER SCHÄMT SICH DER ALTEN FREUNDIN?

Ohne irgendwelche Amiga-Diskussionen anzetteln zu wollen, halte ich die Einstellung des Joker-Teams für etwas merkwürdig. Sicher, ich persönlich zähle auch nicht mehr zu den Personen, die mit einer Amiga-Wunderwaffe rechnen. Dennoch verstehe ich nicht so ganz, warum sich Magazine oder Personen, die sich früher mit diesem System beschäftigt haben, heute scheinbar schämen, jemals etwas damit zu tun gehabt zu haben? Auch am PC ist nicht alles so toll, wie es immer dargestellt wird – dafür ungleich teurer als einst am Amiga!
Wie dem auch sei, jeder soll tun, was für ihn seiner Meinung nach richtig ist – nur die Objektivität muß gewahrt bleiben. Die Zeiten für den Amiga mögen nicht besonders gut sein, aber obwohl die Mutterfirma Commodore anno 1994 den Bach runterging, ist das System immer noch existent. Und das kann man von einigen anderen Systemen nicht sagen.
Computer & Zubehörversand Rainer Benda, R.Benda@t-online.de

Wer schämt sich? Höchstens ich, daß ich diesen offen gesagt ein wenig kuriosen Brief zum Abdruck herausgesucht habe. Andererseits möge mir das dann eben als tapferer Versuch der Vergangenheitsbewältigung ausgelegt werden...

WILLKOMMEN DAHEIM!

Ich hatte ganz vergessen, wie der Joker überhaupt aussieht, aber heute ist mir die Ausgabe 2/98 in die Hände gefallen und ich muß sagen: Schön, daß es Euch noch gibt! Jahre nach der Lektüre meines letzten Amiga Jokers fühlte ich mich gleich wieder wie zu Hause. Erst Michaels vertraut schmerzverzerrtes Gesicht im Editorial, und auf den Folgeseiten dann ein schönes, geordnetes Chaos.
Außerdem gefallen mir die kritischen Tests – schön, daß Ihr den „Bestechungsversuchen" manches schwarzen Schafes in der Spieleindustrie widerstehen könnt. So gefiel mir das, und so gefällt es mir auch heute noch. Ja, selbst Brigitta ist noch da. Nicht mehr blond zwar und keine kurzen Haare mehr, aber blendend schön wie eh und je. Dazu zwei CD-ROMs auf dem Cover, das sieht man doch gerne. Bei dem günstigen Preis und der dafür gebotenen Leistung wird der Joker jetzt wieder öfters gelesen, versprochen! Anders gesagt: Ein Amiga-Veteran mehr ist heimgekehrt.
LazyJones@aol.com

Willkommen zurück und danke für die Blumen. Auch und gerade im Namen von Brigittas Friseur!

ZUM KOTZEN

...finde ich es, den ewig gleichen Text herunterzuleiern. Egal, was sein muß, das muß sein: Es werden hier komplette Adressen (auch für E-Mail) abgedruckt, sofern vorhanden und nicht anders gewünscht. Wer also keinen Wert auf Kommunikation mit anderen Lesern legt, aber dennoch seine Fragen und Anregungen loswerden möchte, muß seinem Wunsch nach Anonymität in einer kurzen Anmerkung Ausdruck verleihen. Merkt Euch das endlich, Leute!

Lob, Kritik, Fragen und Anregungen an folgende Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.



Inserentenverzeichnis



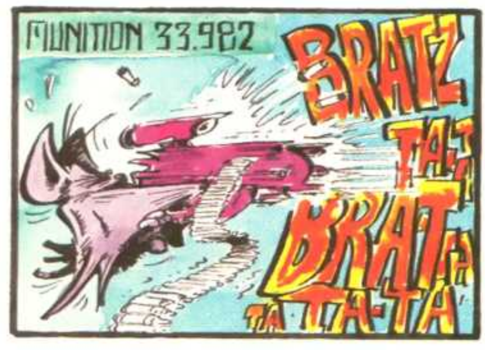
IMMORTAL GHOST-ACTIVITIES









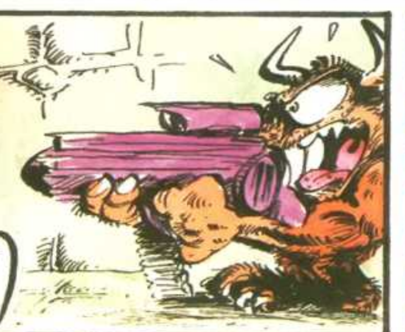




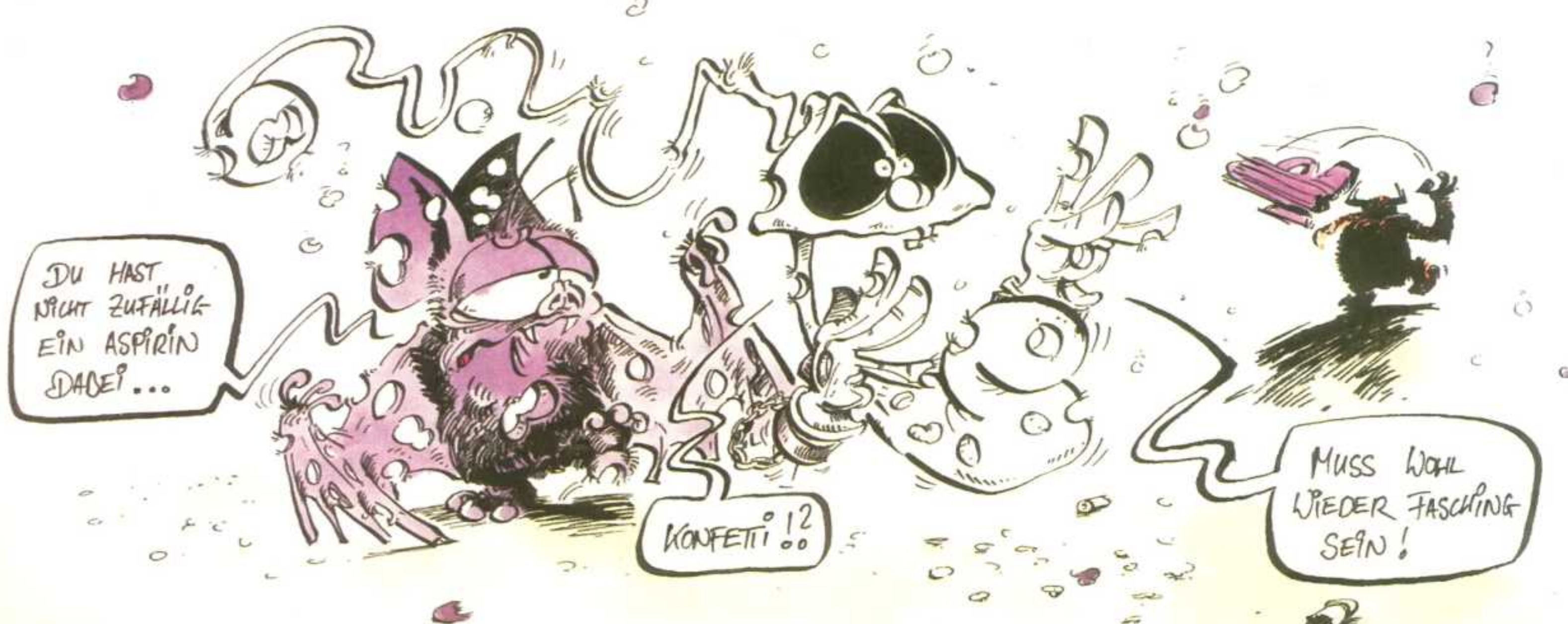












BIETE HARDWARE

Verkaufe 486 DX-50, 8 MB RAM, 1 MB 16 Bit SVGA Karte, Soundkarte, 4 x CD-ROM, Joystick, Maus und neuwert. Drucker (Olivetti JP-170, 6 Mon. Garantie) für 700 DM. Tel.: 0209/32597 Di-Fr, 15-19 Uhr

Verkaufe einen Pent 120, 540 MB HD, 14" Color, V7 Spea Mirage, 3.5" u. 5,25" LW, Soundk./16 PCI Bus, Stream., Tast., Wechsel-FP, CD-double, VB 1150 DM, Tel.: 05363/74915

Diverse Hardware-Artikel, gebraucht u. neu: z.B. 20" Monitor, 2 Jahre alt, inklusive Grafikkarte u. Videokabel, statt 2.499,- nur 999,-. Liste: Daniel Krupke, Tel.: 07371/6267, Adr.: Siehe D-Info 1.0-97

Biete: Microsoft Sidewinder 3D Pro für 60,- DM und Gameboy mit 2 Spielen für 75,- DM. Tausch auch gegen X-Com Apocalypse. Ruft an: 03542/80038 ab 20 Uhr (nach Mathias fragen)

Verk. Asus Mainboard P/I-P55TP4N mit Pentium 200 MHz und 512 pipelined burst cache module incl. 4 x 8 MB RAM 60ns für 495,- DM. Tel.: 0228/374919

Verk. 2x CD-ROM 10,-, Intel Overdrive (486=P83) 100,-, Game Boy + 12 Spiele + Tasche 210,-, SNES + 11 Spiele + Super Game Boy + 2 Controller 320,-. Tel.: 07127/89788 ab 18.00 Uhr

BIETE SOFTWARE

Dog, Earth + Mission, Warcraft 2 + Mission, Theme Hospital, Formel 1, NHL 97, NBA 97, KKND, Crusader 1+2. Tausche! Suche: Industriegigant, Outlaws, Dark Reign, Dark Colony, ID4, Anstoß 2. Tel.: 039291/53566

Verschenke Formula 1 Grandprix 2. Sendet 4 DM in bar. Der 99ste Brief bekommt es + Top Gun: Fire at Will. Viel Glück! Sebastian Dimitrow, Plovdiver Str. 86, 04205 Leipzig.

Verk. PC Joker + CD Jahrgang 97 für 50 DM, Flying Corps 29 DM, Formel 1 39 DM, Need for Speed 29 DM, Jedi Knight 49 DM, Alien Trilogy 29 DM, Rebel Assault 2 19 DM, Bleifuß 19 DM. RFrischbier@t-online.de

Bundesliga Manager Hattrick, Wing Commander III dt. je 20 DM, Bundesligamanager 97 50 DM. Tel.: 03571/426202, nach Andreas fragen.

Hexen 2, IF-22 Raptor, 688-Hunter/Killer, F-16 Fighting Falcon, Lands of Lore 2, Apache Longbow + MD, Earth 2140 u.v.m. Tel.: 09922/60224. Tausch möglich!

PC-CD-ROM Spiele für 386er + 486er, ca. 20 Stück, meist Abenteuer + Jump+Run. 286er-Spiele auf Disk: Zak McKracken, Maniac Mansion, MAD TV je 5,- DM u.a. auf CD. Alles billig. Tel.: 06129/51033

Monkey Island 3 (50), Tomb Raider 2 (50), Baphomets Fluch 2 (45), Phantasmagoria 2 (35), FIFA 97 (25), Enemy Nations (5), War Wind (5). Suche: Age of Empires. Tel.: 05021/12676

Silent Hunter, Return Fire, Time Commando je 30. Glasklar: Der Mensch, Skelett 3D je 35 DM, Privateer 2, Enemy Nation, Monopoly, Syndicate Wars, AH 64 Longbow für 40 DM. Tel.: 0177/7557971

Monkey Is. 3, Wing Co. 5, Comanche 3.0, Men in Black, Star Wars, Monopoly, X-Wing vs Tie Fighter, Jedi Knight je 50 DM und Flottenmanöver, Cyberia 1 & 2 je 30 DM, Die Fugger 2 30 DM. Tel.: 0177-7557971

Constructor, Age of Empires, Dungeon Keeper, Incubation je 50,- DM, Flying Corps, Diablo je 35 DM, NHL 97, FIFA 97, PGA-Golf 96, Max je 25,- DM, Silent Thunder, BMH 97 (ohne Anleitung) je 20,- DM. Tel.: 04503/75423

Achtung! Verkaufe PC-Spiele! M.A.X., Starcontrol 3, BMH, Fun Pack (Rebel Assault, Siedler, Zeppelin, Lemmings 2), Wing Commander 3, Dark Reign, X-Wing vs Tie Fighter. Preis: VB. Tel.: 06181/20170 (Tobias)

Verkaufe: PC CD-ROM Spiele: Lands of Lore 2 50 DM, Monkey Island 3 50 DM, Zork Großinquisitor 50 DM, Phantasmagoria 2 (US, Uncut) 40 DM u.a. Preise VHB. Torsten 04392/8292

Dark Colony, Star Trek Generations, Phantasmagoria II, MDK, Age of Empires, Dark Reign, Total Annihilation je 40 DM. Boong! Earth 2140 je 30 DM, jeweils + 5 DM Versandkosten. Tel.: 03573/662499

CD-ROM: Mag, Hattrick, Destiny, F 1 Manager '96, Grand Prix Manager, Grand Prix 2, Simon 2, Andretti Racing, FIFA '98, MBA '97, Soccer Stars '96, Sid Meiers Classic Collection. Tel.: 05129/1505

Verkaufe: Descent 2 (25), Rebel Assault (15), Schleichfahrt (45), Dungeon Keeper (45), Warcraft 2 (35), System Shock (20). thomasz@nct-con.net oder: nur am Wochenende: 09931/2971

Verkaufe Original PC CD-ROM Spiele: G-Police, Soda off Road Racing, Tomb Raider 2, X-Car, je 35,- DM. Bitte Liste anfordern: Dogan Pekacar, Schloßstr. 34, 92681 Erbendorf

CD-ROM: Anstoß 2 50 DM, Innocent Until Caught 15 DM, NHL 96, NBA Live 95 je 25 DM, Microsoft Flight Sim 40 DM, Grand Prix Manager 2 m. Video 30 DM. DISK: Der Clou, FIFA Intern. Soccer je 15 DM, A-Train 5 DM, Ryder Cup 10 DM, König der Löwen 20 DM + 7 DM Versandkosten, alles Originale. Tel.: 0211/252316, E-Mail: rp11729@online-lcub.de



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- Biete Hardware
- Biete Software
- Tausch
- Suche Hardware
- Suche Software
- Kontakte
- Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rl) Steffen Schamberger (st)
Chefredakteur **leitende Bildred.**





Markus Ziegler (mz) Jörg Spormann (js)





Reinhard Fischer (rf) Brigitta Labiner (bl)



Marco Marzinkowski (mm)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)





Daphne Cisneros Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung





Dorothea v. Pronay Gerald Hacker
Anzeigenverwaltung **Anzeigenverkauf**
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration
Werner Regnet

Illustration Editorial
Matt Groening „Die Simpsons"

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Sega TouringCar Championship"
Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/97
158.527



Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 87,– / Ausland: DM 95,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.cinetic.de/joker

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

Master of Orion II, Warhammer, Vermeer, Anvil of Dawn, Sim Tower, Warwind, Z, MAX, Conquest of the New World, Rebel Assault, Fade to Black, DSF-Manager, Earth 2140 + Mission u.a. 20-45 DM. Oliver Schrader, Könisbergerstr. 1 A, 31535 Neustadt

Verk. Age of Empires, Lands of Lore 2 für je 65 DM, BMH für 25 DM, Lands of Lore 1, Die Fugger, Conquest of the New World je 20 DM. Tel.: 03493/ 81562 (tgl. nach 19 Uhr, fragt nach Daniel)

Super EF 2000, Floyd je 50 DM, Ecstatica 2, Have a nice Day, P.O.D., Formel 1 je 40 DM, Caesar 2, Industriegigant, Wet, Bleifuß 2 je 30 DM, Pitfall 15 DM, Space Quest 6, Torins Passage je 10 DM. Alles kompl. dt. für Win 95 und original Verpackung! Hyper Blade, Mech Warrior, beide englisch und 3Dfx je 10 DM. Lenkrad: V3 Racing Wheel (fast neu) 90 DM. Tel.: 06226/7066

Verkaufe! Rebel Assault, Daedalus Encounter, Thunderscape Pro Pinball, The Web, Stonekeep, Strike Base, Human Recall, Burntime, Starfighter 3000, Goblins 2, Robinsons Requiem, Whales Voyage. Tel.: 034298/ 67555

Verk. Wing Commander 3, Bundesliga Manager Hattrick, Bundesliga Manager 97, Transport Tycoon Deluxe je 25 DM. Tel.: 03571/426202

Age of Empires 29 DM, Tomb Raider 30 DM. Liste anfordern unter 405-70-35, Wiener Vorwahl, Österreich

Verkaufe auf CD: Dungeon Master 2 15,-, Action Soccer + Game Pad 25,-, X-Wing + Rebel Assault zus. 20,-, Wing Commander 3 20,-, Battle Isle 3 20,-, Pinball Illusion 10,-, Warcraft 15,-. Heinz Rieken, Kurzer Kamp 47, 23758 Oldenburg

SUCHE HARDWARE

Suche Overdrive-Prozessor für Intel Pentium 60. Zahle 150 DM. Matthias Bareiss, Hauptstr. 17, 91484 Sugenheim. E-Mail: Monkey237 @aol.com

Suche Arbeitsspeicher für einen 486er PC à 8 MB. Biete pro Speicherbank 20 DM. Michael Zock, Flurstr. 4, 93142 Maxhütte-Haidhof

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend Spiele >Clandesteny< evtl. auch leihweise. Ferner alte Adventures. Eberhard Ebeling, Fuhrenkamp 4, 30916 Isernhagen, Tel + Fax: 05139/88583

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche C&C 2 und Alone in the Dark 2+3 gegen Incubation. Moritz Neu, Sudetenweg 26, 50858 Köln

Tausche 15 PC-Spiele z.B. Siedler 2, Pizza Con., Command and Conquer 2, FIFA 97 usw. gegen noch gut erhaltenen Brenner und Anschluß und Software. Infos unter 05151/23855, nach Fabian fragen.

VERSCHIEDENES

Verk. 2MB/PCI/ATImach 64G-Karte für 30 DM. PC Joker 1-12/97 je Heft 3,50 DM. PC-Action 2,7,8,9, 11,12/97, PC-Games 5,6,11, 12/97 je Heft 3 DM alle mit CD-ROM. Tel.: 035842/27375 ab 17.00

Lösungen: Lands of Lore, Simon 1+2, Ishar 1-3, K. Quest 1-7, Star Trek, Myst, Kyrandia 1-3, Larry 1-7, Ultima Underworld 1+2, Space Quest 1-6, Little Big Adv. 1+2 u.a. je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Ca. 2000 Spielelösungen + Cheats, je 2,-. Viele Special Disks ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211-299707 + 0177-2695137. Ein Anruf lohnt sich immer.

KONTAKTE

Gamers Network BBS H A M B U R G 040 66979059 (28.8) Referate, Tools, Cheats, Lösungen, Patches, MP 3, Erotik Bilder, Spiele, Hack Files, Midi, Basic & Pascal Sources etc. 24 Stunden Online!

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Neue u. gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenl. Liste anfordern! Tel./Fax: 030-721 19 18

Spiele für PC CD-ROM zu Top Preisen. Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/ 55755, FAX: 55766

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts

Sega Worldwide Soccer gewinnt
Robin Habereder, Holzkirchen
F1 Manager Professional bekommt
Gunnar Maschmann, Büdelsdorf
The Forgotten Realms Archives geht an
Thomas Hebel, Lötzbeuren

Bug Busters

Sunflowers suchte auf diesem Wege Betatester für „Anno 1602". Die beiden Gewinner sollten sich am 7.2.1998 Zeit nehmen, denn da findet das Ereignis voraussichtlich statt. Genauere Infos schicken wir aber natürlich persönlich an
Petra Grünendahl, Essen
Mike Bubenzer, Berlinghausen

Spiel des Jahres 1997

Sie haben gewählt – und wir haben die Gewinner gezogen. Zur Joker-Gala mit Preisverleihung, Musik und gutem Essen werden persönlich eingeladen
Susanne Spieker, Varel
Sebastian Zemke, Garbsen
Sabine Lehner, Bottenbach
Thorsten Bisch, Mz-Kostheim
Heiko Schlink, Leichlingen
Diana Niewar, Forst
Sabine Jenkel, Emden
Stefan Wunderlich, Döhlau
Marco Basilio, Köln
Sabine Reitberger, Neubeckum

Außerdem verlosten wir unter allen Einsendungen 50 der zur Wahl nominierten Spiele. Die glücklichen Gewinner heißen
André Hahn, Rhede
Andreas Müller, Berlin
Andreas Möller, Forst
Cosima Spitler, Wegberg
Timo Jung, Namborn
Sabine Pannek, Sandersdorf
Jan-Henrik Haase, Kneitlingen
Ralf Kuhlmeier, Bodenteich
Björn Brender, Köln
Miroslav Vrtal, Hamburg
Adam Kryscio, Bocholt
Volker Mende, Hannover
Robert Gust, Jülich
Peter Granel, Kleinbocka
Stefan Gründel, Neuss
Karin-Monika Ledermann, Kevelaer
Jörg Stalmann, Ludwigshafen
Daniel Boll, Nottulm
Christoph Gütter, Aitrach
Thomas Black, Berlin
Christian Bentele, Oberstaufen
Christoph Welbers, Wallenhorst
Werner König, München
Kay Schmidt, Lohr
Frank Korthals, Düsseldorf
Andreas Gärtner, Rothenburg
Oliver Strasser, Wuppertal
Klaus Wölfel, Bielefeld
Daniel von Rotz, Kerns, Schweiz
Sönke Haack, Wilster
Timo Hartmann, Wehretal
Carsten Rose, Tostedt
Martin Weißener, Braunschweig
Hans Holger Berndt, Hamburg
Alexander Hess, Mannheim
Oliver Brennecke, St. Ingbert
Claudius Lischka, Radevormwald
Stefan Lenz, Wien, Österreich
Sven Ullrich, Berlin
Heinz Reis, Offenbach
Thomas Frank, Karlstadt
Philipp Klein, Recklinghausen
Dominik Schips, Lauchheim
Siggi Mannhardt, Illingen
Christoph Veron, Kaiserslautern
Sebastian Ritter, Kiel
Andre Courte, Bochum
Uwe Grün, Frankfurt
Christoph Kowalewski, Nittendorf
Tobias Mathes, Dossenheim

JOKER-SHOP



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



MAUSPAD

nur noch je 15.–

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



JOKER-BOX
für TC-Spieler



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–

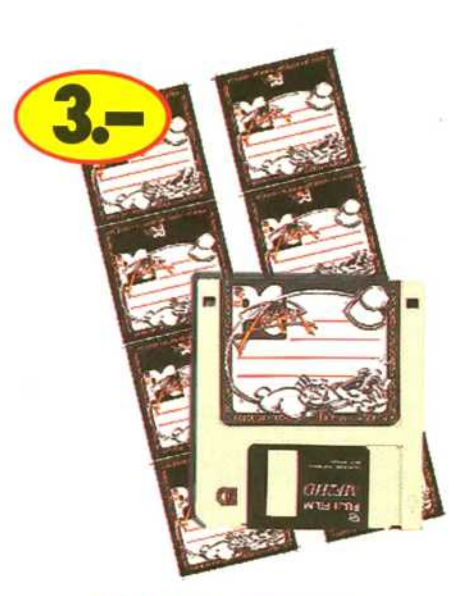


CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten

24,80



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



DISKETTEN-AUFKLEBER
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)

JOKER-SHOP

5.–

MULTIMEDIA JOKER

9.–

JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies



je 5.–

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)
Ab 10 Hefte inklusive Sammelordner



ab 7,50

PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Artikel	Ausgaben
PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 7/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐10/97 ☐11/97 ☐12/97
	☐ 1/98 ☐ 2/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐10/94
	☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐10/95
	☐12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐10/96
	☐11/96
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 6/96 (ohne CD)
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96 ☐Set
Joker CD-Mix	☐Stück
CD-Tasche	☐Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Chromscherben	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1
Original-Zazoo	☐T-Rex ☐Alien

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.



Ausgabe 4/98 erscheint am 3. März mit 2 CD-ROMs

sowie Sierras Rollenspiel-Hit und Minigolf Deluxe



Kein Betrug: Eine unserer beiden Begleit-CDs ist in vier Wochen für die Vollversionen des tollen Rollenspielabenteuers „Betrayal at Krondor" und von „Minigolf Deluxe" reserviert! Auf der zweiten Silberscheibe finden Sie wie gewohnt die allerneuesten Demos, während das Heft wieder brandaktuelle Spieletests, News, Previews, Interviews, Specials, Preisausschreiben, einen Online-Guide und Lösungshilfen satt bietet. Also großes PC-Entertainment zum kleinen Preis: Mit **nur 8,50 DM** sind Sie im März am Kiosk live dabei, Abonnenten kommen sogar noch preisgünstiger und schneller zu ihrem Exemplar.



VOLLVERSION: BETRAYAL AT KRONDOR

Wenn ein Spiel schon einen inoffiziellen Nachfolger („Betrayal at Antara") hat und demnächst eine offizielle Fortsetzung („Return to Krondor") erfährt, dann hat das auch etwas zu bedeuten: Das **Rollenspielabenteuer von Sierra/Dynamix** genießt Kultstatus. Besuchen Sie in vier Wochen mit uns eine 3D-Welt, die nach der berühmten „Riftwar Saga" des Bestsellerautors Raymond E. Feist entstand.







* 9 Kapitel
* 3 Helden
* 2 automatische Kartensysteme
* intuitive Maussteuerung
* optional automatische Kämpfe
* Tag- und Nachtwechsel
* Animationssequenzen
* Musik und Sprachausgabe

VOLLVERSION: MINIGOLF DELUXE

Ein digitales Freizeitangebot für die ganze Familie: Treffen Sie sich in geselliger Runde auf zwei Parcours mit wahrlich originell gestalteten Bahnen – durch fremde Welten und von Monstern attackierte Städte rollt der Ball gleichermaßen realistisch. Als Zweitspiel wartet also eine unterhaltsame, kleine **Sportsimulation aus dem Hause Magic Bytes**.



* 2 Kurse
* 36 originelle Bahnen
* realistisches Ballverhalten
* Maussteuerung mit Spielhilfen
* verschiedene Perspektiven
* Replayfunktion
* Scoreboard
* Animationen und Soundeffekte

BEGLEIT-CD 2

SPIELBARE DEMOS, PATCHES UND GOODIES

Trotz der beiden Vollversionen werden wir Sie auch zur nächsten Ausgabe nicht um spielbare Demos aktueller Games, nützliche Patches sowie praktische Dreingaben wie Treiber, Online-Zugangssoftware, Shareware usw. betrügen – wozu haben wir schließlich die zweite Begleit-CD? Was wir aus Aktualitätsgründen noch nicht haben, das ist das „Unterfutter" der praktischen Install-Oberfläche für Win 95. Wegen unserer Frischegarantie wird die Scheibe nämlich erst nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe belegt.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Das fünfte Element, Falcon 4.0, Forsaken, John Sinclair: Evil Attacks, M1 Tank Platoon 2, Mech Commander, Pandemonium 2, Unreal, WarBreeds

Hardware
Kuriose Eingabegeräte & neue 3D-Beschleuniger

Online
Stadtnet: deutsche Spiele-Server zum Ortstarif

Messe
Nürnberger Spielwarenmesse 1998

